MICRO Manía

Sólo para adictos

- SPECTRUM
- AMSTRAD
- COMMODORE
- MSX

Diccionario de Pokes 2

• Incluye Cargadores

HOBBY PRESS

Diccionario de Pokes

Introducción

Para todos aquellos que no poseáis un aceptable nivel de conocimientos informáticos, o simplemente, que os hayáis incorporado recientemente a este mundo del software de entretenimiento, palabras tales como «poke», «cargador», «listado» o «salvar» —que repetimos con frecuencia a lo largo de este libro—, os sonarán probablemente a oscuros términos técnicos que quedan lejos de las verdaderas pretensiones con las que un buen día adquirísteis vuestro ordenador —llanamente: poner la cinta o el disco y jugar—.

Bien, lo cierto es que el significado de estos términos es en realidad sumamente sencillo y, si se tiene en cuenta el elevado rendimiento que de la comprensión de esta pequeña lista de palabras se puede obtener, creemos que pediros que leáis detenidamente tanto esta breve introducción como las instrucciones genéricas dedicadas a cada sistema: Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, evitará en gran parte los posibles errores, malentendidos y «desesperaciones» de que suelen ser víctimas todos aquéllos que se enfrentan por primera vez al manejo en cierta profundidad de un sistema informático.

Empecemos pues, por intentar explicaros breve y sencillamente qué es y para qué sirve un cargador. Un cargador es un pequeño programa que, una vez introducido y puesto a funcionar antes de cargar un juego en el ordenador, se encarga de realizar dentro de éste una serie de modificaciones tales como la variación del número de vidas o la desaparición casi «por arte de magia» de enemigos y trampas. Estas modificaciones son lo que habitualmente se conocen como «pokes» —no olvidéis esta palabra—, término que en realidad corresponde a un comando del lenguaje Basic cuyo uso y utilidad quedan en principio fuera de los objetivos de este Diccionario de Pokes.

Dicho esto, y no sin antes recomendaros por última vez que sigáis paso a paso las instrucciones de uso de los cargadores, ya sólo nos falta desearos que este libro se convierta pronto en la llave que os permita disfrutar a tope de todos y cada uno de vuestros programas. Ésa fue al menos la intención con que fue elaborado.

Edita: HOBBY PRESS, S.A.: © HOBBY PRESS, S.A., 1989; Imprime: GRAFUR, S.A.
ISBN: 84-86249-39-2; Depósito Legal: M. 18.366-1989.

Instrucciones de uso

Cargadores de MSX

— Teclear el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
— Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre". Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
— Ejecutar el cargador con RUN.
— Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

Cargadores de Amstrad

— Teclear el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
— Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre". Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
— Ejecutar el cargador con RUN.
— Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

Cargadores de Commodore

— Teclear el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
— Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre". Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
— Ejecutar el cargador con RUN.
— Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

Cargadores de Spectrum

A) Cargadores con sólo un listado

— Teclear el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
— Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre" LINE 1. Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
— Ejecutar el cargador con RUN.
— Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

B) Cargadores con dos listados

— En los cargadores con dos listados el primero de ellos, con formato Basic, debe ser tecleado y salvado de la misma forma anteriormente indicada.
— A continuación, se debe proceder a teclear el listado 2, compuesto por filas de números, para lo cual deberemos utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que encontraréis incluido en las páginas de este libro.
— El listado dos se debe guardar en cinta inmediatamente después de donde fue salvado el listado uno.
— A continuación, rebobinar la cinta en que han sido salvados los cargadores, teclear LOAD"" y pulsar PLAY en el cassette.
— Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N e introducir la cinta original en el momento en que nos sea solicitada.

Cargador universal de código máquina Spectrum

La mayoría de los cargadores para Spectrum constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9000.

2. Teclearemos el listado 1 (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE 1. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de la línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40.000.

10. Realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F (FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR +3 MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65516: LET menu=6000
  10 FOR n=65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET l1=1: GO TO 6000
1000 REM **BUCLE PRINCIPAL**
1001 INPUT "LINEA",LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL l$
1005 IF liner<>l1 THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
                    DATOS ",LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";l1
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1: FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET l1=l1+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM **MENU PRINCIPAL**
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
 INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM **SAVE**
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM **SAVE DATA**
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE l1
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM **SAVE CODE**
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM **TEST**
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM **LOAD**
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET l1=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";l1-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";l1
8040 GO TO 6000
9000 REM **DUMPING**
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4; INVERSE 1;"R
ESTAN:";AT 11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT N: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R N=1 TO 100: NEXT N: CLS : GO T
O 6000
9500 REM *SUBRUT. MEMORIA VACIA*
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ";
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente: Suprimir la Instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

Diccionario de Pokes

Indice

1942	S				C	
1943	S				C	
Abadía del Crimen, La	S	SD				
Action Biker					C	
Addicta Ball						M
Afterburner	S				C	M
Afteroids	S					M
Ale Hop						M
Alien Syndrome	S					
Amaurote	S		A		C	
Andy Capp	S		A			
Arkanoid			A	AD	C	M
Arkanoid Revenge of Doh	S		A			
Artura	S		A			
Barbarian (Psygnosis)	S				C	
Basil, the Great Mouse Detective	S		A			
Batman	S		A			M
Batman, the Caped Crusader	S		A			
Batty	S		A			
Beyond the Ice Palace	S		A			
Bionic Commando	S		A			
Black Beard	S		A			M
Black Lamp	S				C	
Blade Warrior	S					
Bomb Jack	S		A			
Bravestarr	S		A		C	
Camelot Warriors	S		A			M
Capitán Sevilla	S					M
Cobra's Arc	S					
Combat School	S		A		C	
Commando	S		A			
Correcaminos					C	
Crazy Cars	S		A			
Crosswize	S					
Cybernoid	S		A		C	
Cybernoid the Revenge	S		A		C	
Chain Reaction	S				C	
Challenge of the Gobots	S					
Daley Thompson's	S					
Dark Fusion	S		A			
Dark Side	S					
Dea Tenebrarum	S					
Death Wish-3	S		A		C	
Deflektor	S		A		C	
Desolator	S					
Desperado	S		A			M
Dragon Ninja			A		C	
Dragon's Lair II	S				C	
Double Dragon	S					
Earthlight	S					
Eliminator	S					
Empire Strikes Back	S					
Fifth Quadrant	S		A		C	
Firefly	S				C	
Flying Shark	S		A		C	
Galletron	S					
Game Over	S		A		C	
Garfield	S		A		C	
Gothik	S		A			
Gryzor	S		A		C	
Gutz	S				C	
Hard Guy	S					
Hellfire Attack					C	
Hopping Mad	S		A		C	
Humphrey	S		A			M
Hundra	S		A			M
Ikari Warriors	S		A			
Indiana Jones					C	
Inside Outing	S		A		C	
Intensity	S				C	
Jack the Nipper	S		A			M
Jack the Nipper II	S		A		C	
Jail Break	S					
Jet Set Willy	S		A			M
Karnov	S				C	
Last Ninja II	S		A			

Lazer Tag	S					
Led Storm	S				C	
Light Force	S		A			
Live and Let Die	S		A		C	
Livingstone, supongo			A		C	M
Mad Mix Game	S					
Magnetron	S				C	
Marauder	S				C	
Mario Bros	S				C	
Mask	S		A			
Match Day II	S					
Meganova	S		A			M
Mickey Mouse	S		A		C	
Mortadelo y Filemón	S		A		C	
Mundo perdido, El	S					M
Munsters, The	S		A			
Navy Moves	S					M
Netherworld	S		A			
North-Star	S		A			
Operation Wolf	S		A		C	M
Out Run					C	M
Overlander	S		A			
Pac-Mania	S					
Paris-Dakar	S					
Phantom Club	S		A			
Pink Panther	S		A			
Platoon	S		A		C	
Poder oscuro, El	S					
Power Pyramids					C	
Predator	S		A		C	
Race Against Time, The	S		A		C	
Rambo III	S				C	
Rastan	S				C	
Return of the Jedi	S		A			
Rex	S					
Road Blasters	S		A		C	
Roadwars	S					
Robocop	S		A			
Rolling Thunder	S		A		C	
Rygar					C	
R-Type	S		A			
Saboteur	S		A		C	
Saboteur II	S		A			
Sabrina	S					
Samurai Warrior	S		A		C	
Savage	S		A		C	
Silent Shadow	S	SD	A			M
Skate Crazy	S				C	
Slap Fight	S				C	
Soldier of Fortune	S				C	
Spitting Image			A		C	
Star Wars			A		C	
Street Fighter	S				C	
Super G-Man	S					
Tank			A		C	
Target Renegade	S				C	
Techno Cop	S				C	
Teladon	S					
Terramex	S		A			
Thing' Bounces Back	S		A		C	
Thunder Blade	S					
Tiger Road	S				C	
Total Eclipse	S		A			
Tour de Force	S					
Triple Comando	S					
Turbo Girl	S		A			M
Tuareg	S	SD	A	AD		
Typhoon	S				C	
Venom Strikes Back	S		A			
Vindicator, The	S		A			
Virus	S					
Vixen	S					
Wec Le Mans					C	
Wells & Fargo	S					
Where Time Stood Still	S					
Whooper Chase	S					
Xecutor	S					
Yabba Dabba Doo	S					
Yeti	S					
Zynaps	S		A			

Diccionario de Pokes

1942

Durante la Segunda Guerra Mundial nuestro caza sobrevuela el espacio marítimo japonés para realizar una incursión en territorio enemigo. El camino está dividido en 32 fases y al final de cada una nos espera un portaaviones donde podremos repostar. El despegue y aterrizaje son automáticos, por lo que la misión del piloto es únicamente esquivar y destruir el mayor número de aviones enemigos. Un estupendo juego para poner a prueba tu habilidad frente a la pantalla.

```
 10 REM CARGADOR PARA 1942
 20 CLEAR 65535: LET T=0
 30 FOR N=65400 TO 65428: READ
A: POKE N,A: LET T=T+A: NEXT N
 40 IF T<>3340 THEN PRINT "ERRO
R EN DATAS": STOP
 50 RANDOMIZE USR 65400
 60 DATA 221,33,0,64,17,232,189
,62,255,55,205,86
 70 DATA 5,48,241,175,50,54,182
,61,50,80,204,205
 80 DATA 187,13,195,47,204
```

SPECTRUM

```
10 REM *** 1942
20 FORN=288TO361:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
30 IFS<>7237THENPRINT"ERROR EN DATAS.":
END
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N): ";V$:IF
V$="S"THENPOKE320,141
50 INPUT"ROLLS INFINITOS (S/N): ";R$:IF
R$="S"THENPOKE323,141
60 INPUT"INMUNE AVIONES (S/N): ";A$:IFA
$<>"S"THENPOKE327,98
70 INPUT"INMUNE DISPAROS Y AVION GRANDE
 (S/N):";D$:IFD$="S"THENPOKE356,141
80 PRINT"COLOCA CINTA 1942 Y PULSA PLAY
 EN EL    CASSETTE"
90 WAIT1,56,49:POKE816,32:POKE817,1:LOA
D
100 DATA 32,165,244,169,48,141,243,3,16
9,1,141,244,3,76,13,8,169,62,141,48
110 DATA 8,169,1,141,49,8,32,132,255,96
,169,36,44,174,22,44,56,33,76,73
120 DATA 1,169,169,141,165,12,169,0,141
,167,12,169,234,141,133,22,169,169,141
130 DATA134,22,169,0,141,135,22,169,0,4
4,145,28,76,80,10,0,0,0,0,0,0
```

COMMODORE

1943

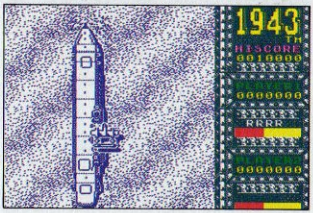
Estamos ante una magnífica recreación de la batalla de Midway, uno de los acontecimientos más cruentos y decisivos de la Segunda Guerra Mundial. El acorazado Yamato, buque insignia de la armada japonesa se enfrenta al cazabombarderos P-38 de la aviación americana, bajo el mando del capitán McDonald.

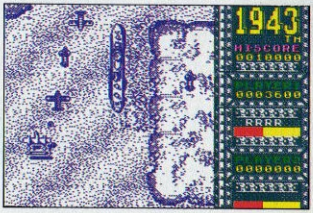
```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **    J.E BARBERO     **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM  48K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 55 REM
 60 REM ********* 1943 ********
 65 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
 80 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
100 INPUT "  QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";A$: IF A$="S" THE
N POKE 48721,201
200 INPUT "  QUIERES SMART BOMB
S INFINITAS (S/N) ";A$: IF A$="S
" THEN POKE 53114,0
300 INPUT "  QUIERES ROLLINGS I
NFINITOS (S/N) ";A$: IF A$="S" T
HEN POKE 53158,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 25593
```

SPECTRUM

```
1 REM       1943
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO39:READA:POKE544+N,A:S=S+A:NEXT
4 IFS<>3677THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 PRINT"PREPARA EL 1943 Y PULSA UNA TECLA"
6 GETA$:IFA$=""THENGOTO6
7 SYS544
20 DATA32,86,245,169,8,141,208,8,169,58,141,209,8,76,16,8
21 DATA169,61,141,65,31,169,2,141,66,31,76,0,31
22 DATA169,189,141,48,136,76,0,128,74,68,83
```

COMMODORE





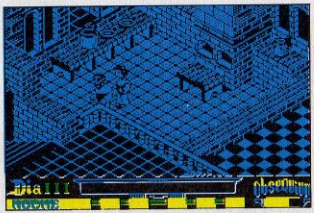
La Abadía del Crimen

Un ilustre monje franciscano, Guillermo de Occam, acompañado del novicio Adzo, acude a una importante abadía italiana para entrevistarse con el representante del Papa. Poco antes de su llegada, la paz del convento se ve perturbada por una serie de extraños crímenes. Guillermo, que tiene fama de hombre inteligente y sagaz, es requerido por el abad para resolver el misterio. Como verás, se trata de una versión en videojuego de la célebre novela de Umberto Eco: «El nombre de la rosa».

```
   1 PRINT "INTRODUCE DISCO ORIG
INAL Y PULSA TECLA. CUANDO TE SA
LGA EL MENSAJE SIN SENTIDO EN BA
SIC TECLEA RUN": PAUSE 0: MERGE
"DISK": REM  POR ALBERTO URUENA
PARA MICROMANIA 1988
  25 INPUT "NO SE MUEVEN LOS PER
SONAJES (ISEAL PARA UN MAPEADO)"
;A$: IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 41832,0: POKE 42074,0
  27 INPUT "SOLO SE MUEVEN ADZO
Y GUILLERMO Y AL COGER EL PERGAM
INO MUESTRA SU SECRETO";A$: IF A
$="S" OR A$="s" THEN POKE 32778,
225
```

SPECTRUM DISCO

Diccionario de Pokes



```
10 CLEAR VAL "24576": LOAD ""
CODE: FOR a=VAL "32700" TO VAL
"32707": READ b: POKE a,b: NEXT a:
POKE VAL "32856", VAL "188": POKE
val "32857", val "127": RANDOMIZE
USR val "32768"
20 DATA 62,a,50,b,c,195,192,93
   Para a=24:
         b=109:
         c= 195 Ver el texto de aventura
                completada.
   Para a=201:
         b=12:
         c=195  Deambulár por la Abadia
                con absoluta libertad.
```

SPECTRUM

Action Biker

Cabalgando a lomos de una potente moto debemos buscar por toda la ciudad a nuestro amigo Marti para llevarle al aeropuerto y que pueda coger su avión. En nuestro camino se interpondrán numerosos obstáculos que dificultarán nuestra misión.

```
10 REM ** ACTION BIKER (C) J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1
30 FORT=0TO79:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>9264THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"■ VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"■ FUEL INFINITO (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE322,173
70 PRINT"■INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
80 WAIT1,56,49
90 PRINT"■□   POKES DEL ■ACTION BIKER ■POR ■J.S.F."
100 SYS272:LOAD
110 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
120 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
130 DATA141,176,3,76,199,2,169,173,141,4,65,141,199,67,32,74,3,72,165,173,201,3
140 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
```

COMMODORE

Addicta Ball

Es éste uno de esos programas de romper más y más ladrillos, donde entran en juego tu habilidad, tus reflejos y desdeluego la suerte. A través de seis fases muy variadas, con cuatro o cinco niveles, tendremos que conseguir nuestro objetivo: que la pelota no se cuele en los agujeros.

```
10 IFINKEY$<>""THEN10ELSECLS:KEYOFF:SCREEN0:COLOR15,1,1
20 B=0:FORI=35810!TO35839!:READA:B=B+A:POKEI,A:NEXTI:IFB<>2449THENGOTO130
30 LOCATE,23:PRINT" CARGADOR PARA ADDICTA BALL de ALLIGATA":PRINT" ------------
--------------------------":PRINT:PRINT"      J.M.R.SANCHO PARA MICROMANIA.":FORI
=1TO13:PRINT:NEXTI
40 LOCATE,13:INPUT" .- ¿ Número de Vidas (1-99) ";A:IFA<1THENA=1ELSEIFA>99THENA=
99
50 POKE 35814!,A:PRINT:INPUT" .- ¿ Número de Fase (1-6) ";A:IFA<1THENA=1ELSEIFA>
6THENA=6
60 POKE 35819!,A-1:PRINT:PRINT" .- ¿ inmunidad (S/N) ?"
70 A$=INKEY$:IFA$=""THEN70ELSEIFA$="S"ORA$="s"THENGOTO90ELSEIFA$="N"ORA$="n"THEN
GOTO110
80 BEEP:GOTO70
90 PRINT:INPUT" .- ¿ Distancia recorrida (0-140) ";A:IFA<0THENA=0ELSEIFA>140THEN
A=140
100 POKE 35835!,160-A:GOTO120
110 POKE 35823!,201
120 PRINT:PRINT" .- Pon en marcha el cassette.":BLOAD"cas:":POKE 35865!,226:POKE
 35866!,139:DEFUSR=35840!:A=USR(0)
130 CLS:PRINT"Hay algún error en las datas.":END
140 DATA 205,87,141,62,4,50,22,166,62,0,50,29,166,33,3,183,62,0,6,29,119,35,16,2
52,62,160,50,28,166,201,J,M,R,S
```

MSX

Afterburner

Estamos ante un arcade clásico, en el más puro estilo matamarcianos, que destaca por su calidad, situándose muy por encima de otros juegos del mismo género. Con 23 niveles distintos, nuestra nave es capaz de moverse en ocho direcciones y mantener tres velocidades diferentes, mientras dispara misiles o ráfagas de ametralladora. Lo mejor es su vertiginoso movimiento y el scroll de los decorados.

```
 1 REM AFTERBURNER
 2 REM JOSE DOS SANTOS
 3 FORN=272TO422:READA:POKEN,A:S=S+A:NEXT
 4 IFS<>20293THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
 5 PRINT"EL PROGRAMA SE CARGARA SIN RAYAS"
 6 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
 7 GETA$:IFA$=""THEN7
 8 SYS272
30 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,177,252,145,252,200,208,249,230,253
40 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,73,141,226,255,169,1,141,227,255
50 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,32,186,255,169,0,32,189
60 DATA255,169,0,32,213,255,169,76,141,220,2,169,91,141,221,2,169
70 DATA1,141,222,2,76,0,229,160,171,89,80,3,153,80,3,136,208
80 DATA247,169,32,141,225,3,169,122,141,226,3,169,1,141,227,3,169
90 DATA208,76,231,2,169,32,141,249,193,169,143,141,250,193,169,1,141
100 DATA251,193,164,254,153,68,5,96,169,173,141,47,9,169,141,141,48
110 DATA9,169,229,141,49,9,169,22,141,50,9,96,74,68,83
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```
 10 REM Cargador After Burner
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 48061: P
OKE 23658,8: CLS
 40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
48900,0
 50 INPUT "Municion infinita? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 48905,0
 60 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
 70 RANDOMIZE USR 48820
```

LISTADO 2

```
 1  C7D9083AFF82FE00060C 1139
 2  281721E3BB2281BD2100 895
 3  8011008583E41060910FE 645
 4  08D9C3C5B0011AF6D908 1300
 5  3D281E0ED6DA0EDA0EDA0 1330
 6  EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0 1985
 7  EDA0EDA0EDA0EDA000D9 1805
 8  C3C5BC3E01082124BC22 942
 9  01BDAF32D6BC3E0832D8 1281
10  BC0608060808060810FED9 717
11  C3C5BCD988FE9385D0D0 1373
12  CB0E0808040E12231410 287
13  FA000600118393DFE9838 861
14  3A0E0321BBBC111F4006 601
15  0828180D1D0000000505 157
16  FE992810281D0000805FE 798
17  9A28072B1D1D00000601 309
18  10FE6E26BF08D9C3C5BC 1414
19  060D0810FED9C3C5BC06 1100
20  0B18F57710FE182E0000 739
21  182A3D20E73E9C0821BB 836
22  BC11F8787B86BA060720 1061
23  E436C82B7B86BA060420 1010
24  DB36C82B7B86BA20D736 1256
25  A82B7B66770E01D9C3C5 1211
26  BC989090A0CDC0BCD03E 1651
27  163D20FDA70A5B3E7FD0 1147
28  FE1FA9E5202BF4792F4F 1247
29  E602F608D3FE37C9F33E 1512
30  02322D6BCF608D3FE21AA 1376
31  BEE5DBFE1FE5204FD51E 1507
32  20065CCD8CBC30F73EC2 1326
33  8830F21D20F106C9CDC0 1380
34  BC30E878FED438F4CDC0 1743
35  BC30DE1E07219BBE4623 978
36  CDBCBC30D27E23B830CD 1437
37  1D20F13E0132D68C069E 981
38  D12E043E0818023E09CD 631
39  C2BCD000103E0ECDC2BC 1253
40  D03E133EBCB8CB15069E 1111
41  D236BD3E3ABDC2B2BB26 1359
42  8626000B22E01FD2130 737
43  BF3E0418163EC1ADC611 946
44  DD7700DD231B06B22E01 854
45  003E0218023E09CDC2BC 748
46  D0CDBEBBD03E133ED0B8 1533
47  CB1506B2D27ABD7AAD61 1329
48  7AB320CFC3A9BE3EC1AD 1522
49  C611DD7700DD231B2E02 886
50  3E0406B3CD11BED0FD7E 1250
51  04B72856690F7FED79 1157
52  FD4E00FD4601DD210000 909
53  DD094D3E012E0206B3CD 808
54  11BED03E7FBD2803329A 1040
55  BEFD5E02FD5603690105 992
56  00FD094D2E023E0306B3 637
57  CD11BED07BB206B22E01 1152
58  3E06C27CBD11A9BED53 1271
59  9BBD110E003E02C37CBD 944
60  3E06188B3E0CCDC2BC00 940
61  003E0ECDC2BCD03EDBB8 1336
62  CB1506B3D2FBEC9CDDD 1451
63  BC21000006FFC5CD4BBE 1284
64  7323C110F73A6D00FE28 1067
65  C8CD5EBEC91E004B06FF 1255
66  3E7FDBFEE640A92091C 1202
67  792FE640AF10CFC900000 997
68  C356BE21000011329006 721
69  32C51A06004F0913C110 595
70  F6E521000011CD006632 930
71  C51A06004F0913C110F6 791
72  C17CFE0D300DA7ED42D8 1331
73  013200A7ED42D83E0132 850
74  9ABEC900E9EAD2E2B6E0 1854
75  B6E0B6E0D2E2B6E0CEDD1AF 2105
76  D3FE7CFE01D8CDB2BB21 1663
77  C1BE11E8FD014C00D5ED 1412
78  B0C9F5CD560ED560632 1261
79  FFBFDD21CFBE110101CD 1321
80  27BEAF32FF82DD210040 1157
81  11FF17219ABD2298BDCD 1251
82  DDBC3A9ABEA7C2B2BB21 1570
83  606101A8567EEDDD7723 1182
84  0578B120F63E3A322E94 950
85  3E0132A590C3005B0000 708
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 848

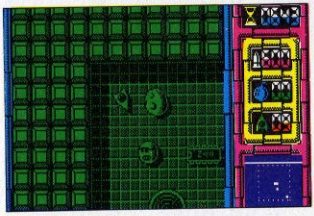
SPECTRUM

```
10 'AFTER BURNER
20 'M.J.B 1989
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&H8700 TO &H8756:READ A$:A
=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 7430 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,22:INPUT "CUANTAS VIDAS (1-
10) ";A:IF A<1 OR A>10 THEN GOTO 50
60 POKE &H8752,A:LOCATE 1,22:INPUT "VID
AS INFINITAS (S/N) ";A$:IF A$="S" THEN
POKE &H8753,1
70 LOCATE 1,22:INPUT "MUNICION INFINITA
(S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE &H8754,
1
80 CLS:LOCATE 6,10:PRINT"INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL":LOCATE 12,12:PRINT"Y PULSA
PLAY":BLOAD"CAS:",&H800:DEFUSR=&H8700:
A=USR(A)
90 DATA 21,E.87,11,E0.F4.1.48.0.ED.B0.C
.20.21.F9.F4.22.4C.8A.3E.C3.32.4B.8
A.21.0.88.11.0.80.1.CC.6.ED.B0.C3.0.80.
3A.52.87.32.54.62.3A.53.87.A7.28.C.21.0
.0.22.2.67.22.4.67.22.6.67.3A.54.87.A7
.28.A.21.0.0.7D.22.76.63.32.78.63.C3.0.1
.5.0.0.C9.1B
```

MSX

Afteroids

Rescatado del archivo de los arcades clásicos, la nueva versión de Afteroids supera en calidad y adicción al programa original. Un excelente juego con el que te resultará practicamente imposible aburrirte.



LISTADO 1

```
 10 LOAD ""CODE 65400
 20 FOR X=1 TO 4: READ a$,d,n
 30 PRINT a$;" (s/n)?"
 40 DIM r$(1): INPUT r$
 50 IF r$="s" OR r$="S" THEN PO
KE d 201: GO TO 70
 60 POKE d,n
 70 NEXT x
 80 CLS : PRINT "introduce la c
inta original"
 90 RANDOMIZE USR 65400
100 DATA "Tiempo parado",65431,
6
110 DATA "Eliminar aliens",6543
6,33
120 DATA "Vidas infinitas",6544
1,221
130 DATA "Disparos inagotables"
,65452,221
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31FEFF3E5637DD210038	1071
2	11ECBFCD560500000021	773
3	78F71178FF0178BFEDB8	1492
4	3EC9321C6A3EC932716D	982
5	3EC9325652101020000	535
6	003EC9323665C363F940	1075
7	40407E00004266 5A4242	644

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 70

SPECTRUM

```
10 CLS:D=64777!
20 READ A:IF A=-1 THEN 50
30 POKE D,A:D=D+1:GOTO 20
50 FOR X=64826! TO 64841! STEP 5:READ
A$,A:PRINT A$;" (s/n)":INPUT C$:C$=LEF
T$(C$,1)
60 IF C$="s" OR C$="S" THEN POKE X,201
 ELSE POKE X,A
70 NEXT X
75 CLS
80 PRINT "introduce cinta original"
90 PRINT "y pulsa tecla"
100 IF INKEY$="" THEN 100
200 SCREEN 2,2:COLOR 5,5,1:CLS
210 CLEAR 1,35299!
220 BLOAD "cas:after
230 BLOAD "cas:todo
240 DEFUSR=64777!:A=USR(0)
1000 DATA 243,49,48,242,205,5,138,33,1
60,148,17,0,8,1,8,64,205,92,0,205,231,
137,205,225,0
1010 DATA 33,0,64,1,151,175,197,229,20
5,228,0,225,119,35,193,11,120,177,32,2
42,205,231,0
1020 DATA 62,201,50,42,77,62,201,50,10
5,86,62,201,50,176,77,62,201,50,145,77
,195,167,139,-1
2000 DATA Tiempo parado,221
2010 DATA Eliminar aliens,33
2020 DATA Vidas infinitas,221
2030 DATA Disparos inagotables,221
```

MSX

Ale Hop

Ale Hop es un valiente piloto que debe salvar al planeta Balloon que se encuentra sometido por las fuerzas del CPADTBV (Confederación Para la Aniquilación De Todo Bicho Viviente). El juego consta de seis

Diccionario de Pokes

niveles. Te encontrarás infinidad de objetos estrategicamente despedidos por el suelo y deberás decidir cuáles son peligrosos y cuáles te resultarán útiles. Suerte.

```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=56000! TO 56015!:READ A:POKE I,A:NEXT
30 BLOAD"cas:",R
40 BLOAD"cas:".R
50 DATA 201,201,201,4
60 DATA 189,212,0
70 DATA 92,217,9
80 DATA 95,217,9
90 DATA 98,217,9
```

MSX

Alien Syndrome

Grandes y deformes monstruos mutantes te rodean amenazadores, criaturas grotescas cuyas formas parecen desafiar a la imaginación más caleturnienta. Como si de una absurda pesadilla se tratara, te encuentras luchando por tu vida en un mundo de horrores sin límite donde la muerte acecha en cada recodo.

```
  10 REM Cargador Alien syndrome
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 39999: LOAD ""CODE 40000: P
OKE 23658,8: CLS : DIM a$(1)
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 40
647,0
  50 INPUT "Cualquier numero de
prisioneros?";LINE a$: IF a$<>"
S" THEN POKE 40651,0
  60 PRINT #0,"Inserta cinta ori
ginal, ";: POKE 23624,0: PAUSE 1
00: CLEAR
  70 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
 1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 400
39
```

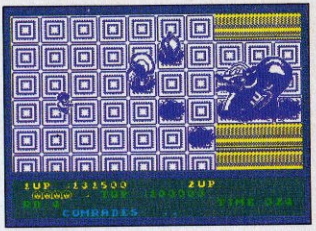
LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	4009400000014004B9C10	404
2	000A3F8957BFFE305B5C	973
3	A3DBFE180000SB100000	767
4	00639E6C9E000000040F3	830
5	ED7BB2A0CD1A9F1E013E	1181
6	08D3FE2832069C3E16CD	1012
7	4B9D30F53EC6B830F025	1294
8	20EF06C9CD4F9D30E678	1317
9	FED430F4CD4F9D30DC38	1529
10	C33266DDD21659C1102	1034
11	00ED5F06122E017806D7	744
12	CD4B9DD03EE4B8CB153E	1405
13	16DA9C9C3E649C853264	1157
14	9C653A169FAAABDDACDD	1451
15	ADADDD7700060ACB6328	1044
16	0D3A169FC659B3923216	888
17	9F08505SA169FC69732	812
18	169FDD231B7AB3C2A99C	1284
19	C3099D21369D22F59C06	1046
20	02D17AB3C8DDE1E1C3A9	1747
21	9C2A659C117C1BE05202	1136
22	289E21249D22F59CDDE1	1459
23	1101000602C3A99CD17A	877
24	B3CAF79CD5DDE1131101	1480
25	000604C3A99CD17AB3C8	1240
26	DDE1E16101FD7FED694C	1567
27	CB710606C3A99CCD5F9D	1305
28	D0C352907BE607C9959D	1510
29	3E00C35D9D3E133D20FD	934
30	A7042003C9C29EDBFE1F	1263
31	C8A9E62028F1792F4F3E	1221
32	00F6DD3FE37C9D905C2	1391
33	DC9D1C7BFE05203121FF	1156
34	9D22509D23D93E10C35F	1048
35	9DD921529D22509D2321	985
36	B89D353E0FD9C25F9DD9	1351
37	ED5F3611217D9D22509D	989
38	1E0216021804110010A	133
39	7B06024F060021179F09	648
40	7E0100D6F2600094F3E	615
41	50914F05037A16500D9C3	949
42	5F9D7832F69D06047E12	979
43	142300200721803D10F4	589
44	1805C810EF180006003E	576
45	02CB65D9C35F9D9D2117	1243
46	9F06027EE6072803351B	650
47	051E2016403D2310F006	511
48	031C3E0835F2329E3E05	671
49	364F1C2835F2329E3F02	771
50	364F2B3526002EE02152	652
51	9D22509DD9C35F9D225F	1221
52	9EED53619ED07E00AEDD	1475
53	770023DD230B7BB1C81B	945
54	7AB320ED2A5F9EED5B61	1290
55	9E18E400000000702163	666
56	9C0623BE2056210000222	700
57	F59C22509DAF32669D32	1206
58	DB9C32E89C3AD79D673A	1404
59	B39D4F3560369600C3C10	643
60	FB247CE60720F2210040	1019
61	110018DD2110A401F05B	807
62	DDE5CD3C9EC1DDE1210	1142
63	679C111601CD3C9EC3C3	1112
64	9E0000000000000000000	158
65	0000C73E7E328F89AF32	990
66	4C3C9000000000000000	463
73	0000000000003E10004C	154
74	F3DD21B6A02AB4A0DD7E	1568
75	03070707E607C3C4F7D9	704
76	DD6E00DD6601DD460278	1058
77	E63F5FDD7E03E61F8787	1269
78	875778010400DD090707	591
79	E603FD57434DFE023005	1042
80	FD6A424D543CCD3EA0D9	1290
81	2B1520C906000517AD9CD	928
82	869FCD3E40D9B0471520	1237
83	F278B720EB7CB520A5FD	1567
84	213A5C215827D9C9CD31	1015
85	A0ED739S9FF9F1E1D1C1	1927
86	2E1313F687C8FD7CFF	1706
87	02301CCD08A0CD22A0CD	1055
88	EF9F3EFF05C06962CDD4	1532
89	9F4D54FD453EFF1DC03C	1240
90	C9CD08A0CD22A0CDD49F	1549

```
 91  3EFF05C04369CDEF9F4D  1366
 92  3EFF15C03CC9FD7CB7EA  1585
 93  DC9F2DC92CC9247CE607  1267
 94  C07DC6206FE6E0C87CD6  1650
 95  0667C9FD7CB7EADE9F25  1524
 96  7C2FE607C07DD6206F2F  1129
 97  E6E0C87CC60867C9FD7C  1665
 98  B77CEA10A02FE607C0E5  1422
 99  7C1F1F1FE603F65867CD  1092
100  22A0E1C9D5EB2AB2A073  1563
101  23722322B2A0EBD1C96F  1312
102  2500078785876F0158A0  935
103  09C9E5C5FSD97AD9CD31  1691
104  A0010A00092256A0F1C1  894
105  E1ED73SFA0316CA0FDE5  1631
106  C5D5E5F5313F66C95000  1379
107  FF3F1700FF17E0024400  913
108  00500900000E0030000  333
114  0000000000000000 4365  169
115  02000040C938FF579715  840
116  0100000000000000000  129
```

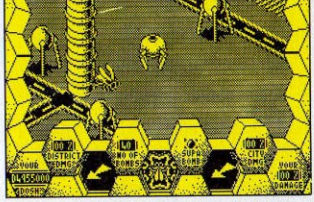
DUMP: 50.000
N.º BYTES: 1.151

SPECTRUM



Amaurote

La ciudad ha sido invadida por una asquerosa plaga de insectos. Al frente de la Real Armada debes acabar con ellos en cada uno de los 25 distritos de Amaurote y administrar los 25 millones de dólares de que dispones para llevar a cabo tu misión.




```
10 '*********************************
20 '*  POKES AMAUROTE POR PABLO ARIZA  *
30 '*********************************
40 MEMORY 32767
50 D=32768:L=190:RESTORE
60 READ A$:L=L+10:IF A$="*" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN (A$)/2:B$="&"+
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B=VAL(B$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<>CHECK THEN PRINT "*
* ERROR EN LINEA";L;" **":STOP
110 GOTO 60
120 MODE 2
130 FOR X=1 TO 2:READ A$,A,B
140 PRINT A$;" (S/N) ? ";A$="":WHILE A$<
>"s"AND A$<>"n":A$=INKEY$:WEND
150 IF A$="N" THEN POKE A,&21:POKE B,&21
160 NEXT:PRINT "NUMERO DE DISTRITOS A RE
SCATAR (MAX. 25)";:INPUT N:POKE &8042,N
170 :PRINT"NUMERO BOMBAS INICIALES";:INP
UT N:POKE &8034,VAL("&"+STR$(N))
180 MODE 1:PRINT "PON LA CINTA ORIGINAL"
190 LOAD"",36000:CALL &8000
200 DATA "210E80110004014200EDB0C3000421
00401100403E16CDA1BC211A042224402ID41622
1E40C30040",2542
210 DATA "21BB9711BBA701E880EDB83E40328C
A0210000225490225590D3E193273A0AF32CA0832
D488C3D426",4482
220  DATA  "*"
230 DATA "INMUNIDAD (ENERGIA INFINITA)",
&803B,&803E
240 DATA "PASAR DE DISTRITO CON MATAR RE
INA",&8047,&804A
```

AMSTRAD

```
  10 LOAD ""SCREEN$
  20 LOAD ""CODE
  30 POKE 42506,0: REM VIDAS INF
INITAS
  40 POKE 42456,0: REM INMUNIDAD
  50 POKE 42974,175: REM INMUNID
AD CIUDAD
  60 RANDOMIZE USR 26600
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```
10 REM *** CARGADOR AMAUROTE
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO328:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5711THENPRINT"DATAS ERRONEOS.":STOP
30 INPUT"DISTRITOS A COMPLETAR (1-25)    25----";N:IF(N<1)OR(N>25)THEN30
34 POKE306,N
40 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE312,44
50 INPUT"DISPARO CONTINUO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE317,44
60 INPUT"DISPAROS ILIMITADOS (S/N)";I$:IFI$="N"THENPOKE320,44
80 PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE AMAUROTE Y PULSA SHIFT";:WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,178,2,140,179,2,96,162,43,160,1,142
110 DATA 57,192,140,58,192,76,0,192,32,181,2,32,181,2,169,25,141,57,48
120 DATA 162,0,142,62,63,169,32,141,106,97,142,127,97,76,62,192,70,86,67
```

COMMODORE

Andy Capp

Las cosas se han puesto feas para Andy Capp, el más vago y borrachín de los escoceses. Si quieres ayudarle a encontrar su subsidio de desempleo, te verás envuelto en una divertida aventura que pondrá a prueba toda tu imaginación y sagacidad investigando pistas y obteniendo información de otros personajes.

```
10 REM Cargador Andy Capp
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:RESTORE:MEMORY &3FFF:dir=&9C00
:FOR a=100 TO 890 STEP 10:READ a$,con:su
m=0:FOR b=1 TO 20 STEP 2:byte=VAL("&"+MI
D$(a$,b,2)):POKE dir,byte:sum=sum+byte:d
ir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN NEXT ELSE
PRINT"Error en la linea"a:END
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &9EE8,0
50 INPUT"Besos infinitos";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &9EED,0
60 INPUT"Comenzar con 99 libras";a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &9EF2,6:POKE &9EF
3,&27
70 INPUT"Todo gratis";a$:IF UPPER$(a$)="
S"THEN POKE &9EF8,&C9:POKE &9EFD,&3A:POK
E &9F02,&3A
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 90:MTAPE
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:LOAD"!",&
4000:CALL &9F09
100 DATA C3C3AC4B544C55575F53,1147
110 DATA 4A5C5E4E474046575C4B,797
120 DATA 3EC932EEBD2127AC067F,1117
130 DATA 7EFEFFC8ED792318F710,1515
140 DATA 40004001548DFFD5CD39,1084
150 DATA ACD1D8B7C818F62E55CD,1586
160 DATA 94ACD011000062CD94AC,1168
170 DATA D0EB060009EB2520F461,1103
180 DATA 79924F9F47EB09EBCD94,1408
190 DATA ACD07ACB3FCB3F8A9438,1376
200 DATA EA9138E77A1F8A6722BF,1285
210 DATA ACCD7AACD021BEACAEC0,1640
220 DATA 37C9D51E082ABFACCD9A,1271
230 DATA ACDCA3AC300A7C919FCB,1416
240 DATA 121D20ED7A37D1C906F4,1153
250 DATA ED78E604ED5FC6030F0F,1154
260 DATA E61F4F06F579C6024F38,1047
270 DATA 0EED78ADE68020F3AFED,1589
280 DATA 4FCB0D37C9AFED4F3CC9,1303
290 DATA 00000000003E01CD0EBC,470
300 DATA F331000011C04210000,358
310 DATA E5E5E5E5E5E5E5E50B78,1963
320 DATA B120F3018C7FED492103,1066
330 DATA ACAFED794E23ED493CFE,1442
340 DATA 1120F501E8FEED493A00,1149
350 DATA 00FEF3CA34AD3100C011,1182
360 DATA 34ADD5D9C5D9CDA6ADD9,1830
370 DATA C1D9C3E4AE0054484520,1264
380 DATA 4D415354455220484143,696
390 DATA 4B45522052554C455320,685
400 DATA 4F2E4B2E202121210100,378
410 DATA F6ED49213FADCD16BD01,1242
420 DATA 0000CD38BCAF010000CD,830
430 DATA 32BC3E01CD0EBC3E0101,772
440 DATA 1A1ACD32BC217CAD7E23,986
450 DATA FEFF2805CD5ABB18F501,1306
460 DATA 3208C5CD19BD0D20FAC1,1162
470 DATA 10F62100000EFFCD16BD,980
480 DATA 2A2A2043415353455454,651
490 DATA 45204C4F4144494E4720,643
500 DATA 4552524F52202D205452,669
510 DATA 5920414741494E202A2A,589
520 DATA 07FF010EF4ED4901D0F6,1286
530 DATA ED490E10BD490192F7ED,1281
540 DATA 490158F6ED49AFED4732,1251
550 DATA BEACCD2FACD0DD2114AD,1441
560 DATA 1E20CD8FAED0DDBE00C0,1395
570 DATA DD231D20F33E01B72835,899
580 DATA D92100C00EC8D9D95D54,1267
590 DATA 0650D9CD8FAED0D9213,1287
600 DATA 05D920F5CD8FAED0FE10,1499
610 DATA C0D97CC608673004115O,991
620 DATA C0190DD920D9CD8FAED0,1426
630 DATA FE10C0D921010011OOAF,905
640 DATA 0602D9CD60AED0D978FE,1499
650 DATA 02200FC5018E7FED490E,840
660 DATA 01ED490E4BED49C110E4,1147
```

```
670 DATA D9CD8FAED0FE10C0CD8F,1757
680 DATA AED05FCD8FAED057ED53,1614
690 DATA FEBF3E013213AD0182F7,1128
700 DATA ED490100F6ED49C9CD8F,1416
710 DATA AED0FE01373FC0CD8FAE,1469
720 DATA D0DD6FCD8FAED0DD67CD,1799
730 DATA 8FAED05FCD8FAED057CD,1642
740 DATA 9FAED0DD7700DD231B7A,1286
750 DATA B320F237C9CD7AACD0D5,1629
760 DATA 5FED57C603ED47ABD137,1363
770 DATA C9CD8FAEF5D92B7CB520,1565
780 DATA 34217206D9CD8FAE302E,1038
790 DATA FE10202AD93E00B72821,879
800 DATA 2100C006081A1377231A,464
810 DATA 13772B7CC60867D9CD8F,1179
820 DATA AE300DFE012009D910E7,995
830 DATA 217206D9F1C9D1373FC9,1340
840 DATA CD14AC3E3D328D1D3E35,855
850 DATA 32AC3921B60322351E3E,676
860 DATA 2232C82F3E2232253003E,624
870 DATA 2232CE33C39C14F32100,988
880 DATA 9C1100AC010004EDB0C3,958
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Andy Capp
  20 REM Spectrum 48K
  30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  40 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 32767: LOAD ""CODE 64000: P
OKE 23658,8: CLS
  50 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 64064,0
  60 INPUT "Besos infinitos? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 64068,0
  70 INPUT "Comenzar con 99 libr
as? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" TH
EN POKE 64074,0
  80 INPUT "Todo gratis? "; LINE
 a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 640
79,0: POKE 64084,0: POKE 64087,0
  90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal..": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
 100 LOAD ""CODE 65088: RANDOMIZ
E USR 64000
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	F32153FE010001AFED4F	1234
2	ED5FAE77230B7B8120F6	1246
3	212BFA11C05DED5366FF	1305
4	3EC33265FF013100ED80	1126
5	C32CFF2100FE1100FF01	1054
6	4D9FED58AFD3FE310000	1346
7	3EC932F400AF325C0021	907
8	0627229E003EC9328800	737
9	3E3A32140032840 0FBC3	818
10	4564000000000000000	170

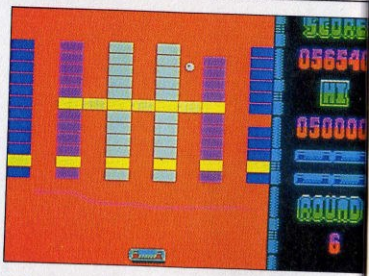
DUMP: 40.000
N.° BYTES: 92

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Arkanoid

La nave nodriza Arkanoid ha sido destruida, pero la nave Vaus, en cuyo interior nos encontramos, ha conseguido escapar al vacio. Nuestro objetivo es hacernos con el control de esta aeronave y destruir los 32 muros que protegen al cambiador de dimensiones, para dar un salto atrás en el espacio y resucitar la Arkanoid. Hay que destacar los estupendos efectos gráficos de este juego.




```
10 ' ****************************
20 ' **                        **
30 ' ** CARGADOR ARKANOID DISCO **
40 ' **                        **
50 ' ** JOSE MANUEL MUÑOZ  1988 **
60 ' **                        **
70 ' ****************************
80 '
90 CLS
100 INPUT "VIDAS INFINITAS S/N";R$
110 FOR a=&A000 TO &A023
120 READ p:POKE a,p
130 NEXT
140 PRINT "PON EL DISCO Y PULSA UNA TECLA"
150 CALL &BB06
160 IF UPPER$(R$)="N" THEN RUN"ARKANOID.BIN" ELSE CALL &A000
170 DATA 6,8,33,28,160,17,0,192,205,119,188,33,64,0,205,131,188,205,122,188,62,0
,50,243,2,205,229,69,65,82,75,65,78,79,73,68
```

AMSTRAD DISCO

```
10 REM *** CARGADOR ARKANOID
20 REM *** POR F.V.C
30 M=49152:FORT=0TO96:READA:POKEM+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<21985THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
50 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$<>"N"THEN60
55 POKEM+38,44:INPUT"CUANTAS VIDAS (1-99)";V:IF(V<1)OR(V>99)THEN55
57 VD=INT(V/10):VU=V-VD*10:POKEM+42,VD*16+VU
60 INPUT"PELOTA REBOTANDO EN EL SUELO (S/N)";P$:IFP$<>"N"THEN70
65 POKEM+48,44:POKEM+53,44:POKEM+58,44:POKEM+63,44:POKEM+68,44
70 INPUT"LADRILLOS METALICOS AL PRIMER TOQUE (S/N)";C$
80 INPUT"VELOCIDAD CONSTANTE (S/N)";C$
82 IFC$="N"THENPOKEM+79,44:POKEM+83,44:GOTO90
84 INPUT"VELOCIDAD (1-10)  2";S:IF(S<1)OR(S>10)THEN84
86 POKEM+82,S
90 INPUT"NIVEL INICIAL (1-32)  1";L:IF(L<1)OR(L>32)THEN90
92 POKEM+87,L-1
94 PRINT"PREPARA EL ORIGINAL DE ARKANOID Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
96 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,160,60,185,36
110 DATA 192,153,36,3,136,16,247,169,36,133,184,169,3,133,185,76,43,0
120 DATA 169,0,141,120,155,169,4,141,211,241,169,189,141,76,179,169,27,141
130 DATA 158,179,169,125,141,200,179,169,149,141,201,179,169,2,141,202,179,169
140 DATA 16,141,161,176,169,169,141,196,173,169,2,141,197,173,169,0,141,145
150 DATA 240,76,5,1,70,86,67
```

COMMODORE

```
1 'POKES ARKANOID
2 'POR MARCOS J.B
10 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:COLOR15,4,4
20 FORN=&HC100TO&HC11C:READA$:A=VAL("&H"+A$):PO
KEN,A:S=S+A:NEXT:IFS()2974 THENPRINT"ERROR EN D
ATAS"
30 LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDAS (1-254) ";V:I
FV(10RV)254THENGOTO30ELSEPOKE&HC101,V
35 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$:
IFA$="S"THENPOKE&HC106,0
40 LOCATE0,23:INPUT"LA PELOTA SE CUELA POR ABAJ
O Y VUELVE A APARECER POR ARRIBA, SIN PERDER VI
DAS (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&HC108,195
45 CLS:LOCATE11,5:PRINT"!ATENCION!":LOCATE1,8:P
RINT"SI QUIERES PASAR DE UN NIVEL A OTRO SIN TE
NER QUE TIRAR TODOS LOS LADRI -LLOS, PULSA LA T
ECLA 'STOP'.(OJO:SOLO CON EL CARGADOR)":LOCATE1
0,20:PRINT"PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CLS
50 LOCATE9,10:PRINT"CARGANDO ARKANOID":BLOAD"CA
S:":POKE&HC03F,&H0:POKE&HC040,&HC1:DEFUSR=&HC00
0:A=USR(A)
100 DATA 3E,2,32,DF,4C,3E,35,32,10,7C,3E,DA,32,
B2,99,3E,CD,32,FC,40,21,D4,41,22,FD,40,C3,2A,40
```

MSX

```
10 REM Cargador cinta ARKANOID by A.C.I.
20 REM
30 MEMORY &39AE:LOAD"ARKANOID"
40 MODE 2
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:a
$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT "Pantalla a comenzar (1/31) : "
,a:IF a=1 THEN 70 ELSE POKE 1,0:POKE 2,a
-1
70 CALL &3A6A:LOAD"!",&4000:FOR i=&A000
TO &A070:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
:CALL &A000
80 DATA F3,21,53,A0,11,0,90,1,0,1,ED,B0,
21,0,40,1,0,2,3E,8B,CD,45,A0,21,46,40,1,
0,2,3E,A0,CD,45,A0,21,0,40,11,0,BB,1,0,2
,ED,B0,DD,21,0,BF,11,4F,0,CD,67,BB,3E,C3
,32,14,BF,21,0,90,22,15,BF,C3,0,BF,ED,4F
,ED,5F,AE,77,0,23,B,78,B1,20,F5,C9,3A,0,
0,B7,20
90 DATA 3,32,F3,2,3A,1,0,B7,20,C,32,76,2
,32,77,2,3A,2,0,32,D9,B7,C3,E5,45
```

AMSTRAD

Arkanoid Revenge of Doh

Nos encontramos ante un excelente arcade totalmente renovado que representa algo más que la segunda parte de un conocido programa. Nuevas pantallas, nuevos obstáculos y enemigos, y atractivos decorados para un juego que es, en nuestra opinión, el mejor «machacaladrillos» aparecido en el mercado.

```
10 REM Cargador del Arkanoid II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A031:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A02B,166 ELSE INPUT"Num
ero de vidas";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE
 &A026,VAL(a$)-1
50 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 60:|TAPE
60 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:MEMORY &7
FFF:LOAD"!",&8003:CALL &A000
70 DATA 21,1F,80,1,31,1,11,3,80,3E,2D,F3
,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B
1,20,F2,21,25,A0,22,44,80,C3,1F,80,3E,3D
,32,CC,32,3E,3,32,15,31,C3,89,30
80 'Vidas infinitas.....POKE &32CC,0
90 'Numero de vidas.....POKE &3115,n-1
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

VERSIÓN 48K

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **    J.E BARBERO     **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM  48K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 60 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
 80 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 110
 105 POKE 37484,0: POKE 37485,19
5
 110 INPUT " QUIERES PELOTA LENT
A (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
 115 POKE 37920,0: POKE 37921,0:
 POKE 37922,0
 120 INPUT "QUIERES LA OPCION DE
 LA LETRA C SIEMPRE (S/N) ";A$:
IF A$="N" THEN GO TO 130
 125 POKE 37643,0: POKE 37644,0:
 POKE 37645,0
 130 INPUT "QUIERES ROMPER TODOS
 LOS LADRILLOS AL PRIMER TOQUE (
S/N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 3
8372,24
9000 RANDOMIZE USR 33025

POKE 37484,0  ......  VIDAS
POKE 37485,195        INFINITAS

POKE 37920,0  ......  PELOTA LENTA
POKE 37921,0
POKE 37922,0

POKE 37643,0  ......  COGER PELOTA
POKE 37644,0
POKE 37645,0

POKE 38372,24 ......  LADRILLOS AL
                      PRIMER TOQUE
```

VERSIÓN 128K

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **    J.E BARBERO     **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM 128K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 60 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8 :
 80 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 90 LOAD ""SCREEN$ : POKE 23388
,17: OUT 32765,17: LOAD ""CODE 4
9152: POKE 23388,16: OUT 32765,1
6: LOAD ""CODE
 100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 110
 105 POKE 37586,0: POKE 37587,19
5
 110 INPUT " QUIERES PELOTA LENT
A (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
 115 POKE 38025,0: POKE 38026,0:
 POKE 38027,0
 120 INPUT "QUIERES LA OPCION DE
 LA LETRA C SIEMPRE (S/N) ";A$:
IF A$="N" THEN GO TO 130
 125 POKE 37748,0: POKE 37749,0:
 POKE 37750,0
 130 INPUT "QUIERES ROMPER TODOS
 LOS LADRILLOS AL PRIMER TOQUE (
S/N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 3
8473,24
9000 RANDOMIZE USR 33025

POKE 37586,0  ......  VIDAS
POKE 37587,195        INFINITAS

POKE 38025,0  ......  PELOTA LENTA
POKE 38026,0
POKE 38027,0

POKE 37748,0  ......  COGER PELOTA
POKE 37749,0
POKE 37750,0

POKE 38473,24 ......  LADRILLOS AL
                      PRIMER TOQUE
```

SPECTRUM

Artura

Ambientado en el castillo medieval de Morgause cuyas salas, comunicadas por puertas y escaleras, ocupan más de 180 pantallas, este juego nos obliga a hacer frente a cientos de enemigos, sin perdernos en su intrincado laberinto de puertas y pasillos. Programa de elevada dificultad.

```
10 REM Cargador Artura
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&8200 TO &8235:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &8225,0
50 INPUT"Los enemigos no disparan";a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &822A,&C9
60 INPUT"Enemigos inmoviles";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &822F,&C9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &7FFF:LOAD"!
",&8000:CALL &8200
90 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,5B,1,7D,ED
,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2
0,F2,21,24,82,22,54,80,C3,1B,80,3E,35,32
,8B,21,3E,6,32,9,11,3E,CD,32,3A,E,C3,50,
0
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
 10 REM Cargador Artura
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LOAD ""CODE 60000: P
OKE 23658,8: CLS
 40 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 60048,0
 50 INPUT "Los enemigos no disp
aran? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S"
THEN POKE 60053,0
 60 INPUT "Enemigos inmoviles?
"; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN P
OKE 60056,0
 70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
 80 LOAD ""CODE 65000: LOAD ""S
CREEN$ : RANDOMIZE USR 60000
 90 CLEAR : SAVE "ARTURA.BAS" L
INE 10: SAVE "ARTURA.BIN"CODE 60
000,87: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	F3216FEA11C05D014800	996
2	EDB0C3C05DF3310000DD	1406
3	2160EA111100AFCDF05D	1110
4	DD21065F11009F3EFFCD	1053
5	F05DD20000AF328A7D3E	1093
6	C9321D6C32536931 4F5F	849
7	C3505F3714081 53E0FD3	762
8	FEDBFE1FE620F604CD69	1580
9	0508AFD3FE08C9000000	862

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 87

SPECTRUM

Barbarian (Psygnosis)

Hegor es un valiente guerrero en la línea iniciada por Conan, que tiene que vengar la destrucción de su pueblo aniquilando al malvado brujo Necrón.

```
3 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,0 :PRINTCHR$(147)
4 FORN=0TO115:READA:POKE52992+N,A:S=S+A:NEXT
5 IFS/3<>4049THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
6 PRINT:INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$:IFA$="N"THENPOKE53086,44
7 PRINT:INPUT" LOS PUENTES SE CAEN (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE53091,44
8 PRINT:INPUT" TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE53096,44
9 PRINT:INPUT"APARECEN ENEMIGOS (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE53099,44:POKE53102,44
10 PRINT:PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETA$:IFA$=""THEN11
12 POKE816,10:POKE817,207:POKE2050,0:LOAD
30 DATA64,32,74,79,83,69,32,68,46,83,32,165,244,169,32,141,150
40 DATA4,169,29,141,151,4,169,207,141,152,4,96,238,32,208,173,38
50 DATA9,201,76,240,1,96,169,66,141,33,9,169,207,141,34,9,169
60 DATA238,141,150,4,169,32,141,151,4,169,208,141,152,4,96,162,0
70 DATA189,92,207,157,0,7,232,224,32,208,245,169,0,141,231,8,169
80 DATA7,141,232,8,32,16,8,169,0,141,6,17,169,96,141,42,47
90 DATA169,173,141,95,16,141,146,16,141,167,16,76,0,16
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```
30 REM **      J.E BARBERO      **
45 REM **    SPECTRUM 48K       **
60 REM ****** BARBARIAN ******
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 : CLEAR 24999
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL  Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD ""CODE 39831,
100 POKE 39830,232: POKE 39831,
253
110 FOR N=65000 TO 65011
120 READ A: POKE N,A
130 NEXT N
140 DATA 175,50,104,146,198,195
,50,105,146,195,102,237
9000 RANDOMIZE USR 39680
```

SPECTRUM

Basil, the Great Mouse Detective

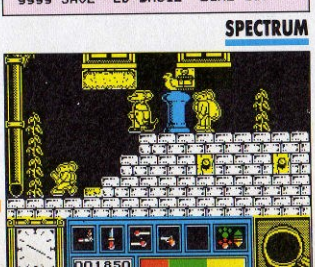
Un juego de intrigas detectivescas que tiene como protagonista a un simpático ratón que vive en el sótano de la mansión de Sherlock Holmes, desde donde intenta emular a su ilustre patrón.

```
10 'Cargador BASIL para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 FOR i=&4300 TO &4395:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT:a=0
50 MODE 1:INPUT "Tiempo infinito (S/N) :
 ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN a=1
60 INPUT "Fuerza infinita (S/N) : ",a$:I
F UPPER$(a$)="S" THEN a=a+2
70 INPUT "Todas las pistas correctas (S/
N) : ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN a=a+4
80 MODE 0:FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:POK
E 0,a:CALL &4300
1031 DATA 6,18,21,78,3,11,0,48,CD,77,BC,
21,70,1,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,98,1,1,28,1
,7E,EE,AB,77,23,B,78,B1,28,F6,F3,DD,21,0
,C8,3E,32,CD,15,2,C8,CD,D8,F7,DD,21,0,9,
3E,33,CD, 15,2,C8,DD,21,0,08,3E,34,CD,15
,2,C8,DD,21,0,A8,3E,35,CD,15,2,C8,F3,3A,
0,8,4F,CB
1032 DATA 47,28,6,3E,C9,32,D2,91,79,CB,4
F,28,6,3E,C9,32,AC,8E,79,CB,57,28,5,3E,C
3,32,73,8B,31,0,1,C3,BF,83,2A,2A,2A,2A,2
0,42,41,53,49,4C,28,2A,2A,2A,2A,2A,21,0,
43,11,0,3,1,0,2,ED,B0,C3,0,3
```

AMSTRAD

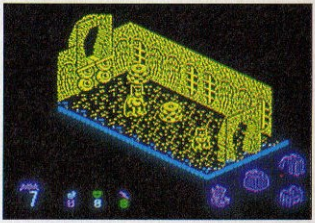
```
10 REM ************************
20 REM *                      *
30 REM * CARGADOR DE           *
40 REM *                      *
50 REM * BASIL >SPECTRUM 48K   *
60 REM *                      *
70 REM * POR J.J.G.O.          *
80 REM *                      *
90 REM ************************
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 27000: GO SUB 9000
120 POKE 23658,8
130 LET A$="QUIERES TIEMPO ILIM
ITADO": GO SUB 1000: IF A THEN P
OKE 23308,0
140 LET A$="QUIERES ENERGIA INF
INITA": GO SUB 1000: IF A THEN P
OKE 23313,0
150 INPUT "": PRINT #1; INK 7;
PAPER 2; BRIGHT 1; FLASH 1;"
 CARGANDO BASIL ORIGINAL  "
160 LOAD ""CODE 55808: BEEP .1,
0: PRINT USR 23296
1000 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1; INK 7; PAPER 1; BRIGHT
1;AT 1,0;TAB (32-LEN A$)/2;A$;
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,10: LET A=K$="N": R
ETURN
9000 LET SUM=0
9010 RESTORE 9100: FOR R=23296 T
O 23316: READ A: LET SUM=SUM+A:
POKE R,A: NEXT R: READ A: IF SUM
<>A THEN INK 7: PRINT "ERROR EN
DATOS": STOP
9020 RETURN
9100 DATA 62,201,50,29,218,205
9110 DATA 0,218,62,201,50,240
9120 DATA 163,62,0,50,80,161
9130 DATA 195,0,128
9140 DATA 2375
9999 SAVE "LD BASIL" LINE 110
```

SPECTRUM



Batman

Hay que liberar a Robin, el amigo inseparable de Batman, que ha sido capturado por uno de sus más despiadados rivales. Un juego muy entretenido, realizado en sistema Filmation con magníficos gráficos tridimensionales.



```
10 ' BATMAN (MSX)
20 ' por A.Fuente
30 ' para MICROMANIA
40 COLOR15,1,1:SCREEN0:KEYOFF:WIDTH38
50 LOCATE12,0:PRINT"MICROMANIA"
60 LOCATE,11:INPUT"VIDA INFINITA";A$:IF A$="s" OR A$="S" THEN VI=1
70 LOCATE,13:PRINT"SUPER-PODERES INFINITOS"SPC(15)"(SALTO,VUELO Y CARRERA)":INPU
T"INMUNIDAD ABSOLUTA";A$:IF A$="S" OR A$="s" THEN EI=1
80 CLS:LOCATE 16,11:PRINT"ESPERA"
90 BLOAD"CAS:"
100 SCREEN2
110 OPEN"GRP:"AS#1
120 C=2:FORI=0TO96:CIRCLE(128,96),I,C,1.570796#,4.712388#:C=C+1
130 IF C=16 THEN C=2
140 NEXT
150 CIRCLE(128,96),6
160 LINE (0,64)-(256,120),1,BF
170 DEFUSR=39850!
180 A=USR(0)
190 PRESET(192,184):COLOR6:PRINT#1,"a.fuente"
200 BLOAD"CAS:",R
210 BLOAD"CAS:"
220 IF VI=1 THEN POKE &HA998,0:POKE &HA999,0
230 IF EI=1 THEN POKE &HC1C5,0:POKE &HC1C6,0
240 DEFUSR=&HE00C:A=USR(0)
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar a continuación la cinta original del juego.

MSX

```
  10 CLEAR 64000: LOAD ""CODE 65
000
  20 INPUT "Vidas infinitas? (s)
";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 6506
4,0
  30 INPUT "Juego rapido? (s) ";
a$: IF a$<>"s" THEN POKE 65069,0
  40 INPUT "Ayudas seleccionable
s? (s) ";a$: IF a$<>"s" THEN POK
E 65075,0
  50 PRINT AT 11,2;"Pon en march
a el cassette..."
  60 RANDOMIZE USR 65000

  1  DD210000111100AF37CD  723
  2  560530F211CD002FCD56  941
  3  0530E911110 0AF37CD56  841
  4  0530F6111A062FCD5605  691
  5  30ED310000111400CD63  675
  6  FEDD210040112FBACD63  1126
  7  FEAF32BE8F3EC9323E56  1289
  8  2178FF22688F1178FF21  1114
  9  42FE012100EDB0C38065  1191
 10  F53EEFDBFE4F3E99CB41  1581
 11  200332FE8ECB49200332  842
 12  008FCB512000332FF8EF1  1150
 13  C39B7BF33E0FD3FEDBFE  1731
 14  1FE620F6024FCD29FF30  1169
 15  FB211504 10FE2B7CB520  959
 16  F93E0ACD29FF30EA06C4  1306
 17  CD27FF30E33EDB6B38F4  1534
 18  06C4CD27FF30D73EDFB8  1433
 19  38E8FD2144FFFD660006  1258
 20  C4CD27FF30C43ECDB830  1438
 21  E12420F10660CD27FF30  1183
 22  B5CD27FF30B03EABB838  1377

 23  0AFD23FD7DFE4820D518  1271
 24  CF79EE034F06B02E043E  942
 25  0B18023E0CCD29FFD03E  882
 26  0ECD29FFD03EC3B8CB15  1388
 27  06B0D2DBFE3E3ABDC270  1480
 28  FE2E0106C43E08180DD  834
 29  7500DD231806C42E013E  711
 30  0618023E0CCD29FFD03E  877
 31  0ECD29FFD03ED7B8CB15  1408
 32  06C430EB7AB320D9C93E  1298
 33  163D20FDA704C83E7FDB  1147
 34  FE1FA9E62028F4792F4F  1247
 35  E607F608D3FE37C9282E  1298
 36  2A2C0000000000000000  86
```

DUMP: 40.000
N.° DE BYTES: 352

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

AMSTRAD

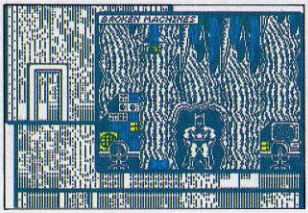
```
10 MODE 1:MEMORY &39AE:LOAD"BATMAN":POKE
 &39E4,AC3:POKE &39E5,0:POKE &39E6,&A0
20 RESTORE:FOR I=&A000 TO &AAAC:READ A$:
A$="&"+A$:A=VAL(A$):POKE I,A:NEXT
40 MODE 2:INPUT"Vidas infinitas : ",a$:a
$=UPPER$(a$):IF a$()"S" AND a$()"N" THEN
 40 ELSE IF a$="S" THEN POKE 8,1
50 INPUT"Tener el BATICAR montado : ",a$
:a$=UPPER$(a$):IF a$()"S" AND a$()"N" TH
EN 50 ELSE IF a$="S" THEN POKE 1,1
60 CALL &39AF
70 DATA CD,48,A8,A,FF,3A,46,B8,A8,FE,3D,
28,3,5,18,F5,5,5,78,32,3E,A8,CD,2E,A8,21
80 DATA 68,A8,11,64,8,1,9C,8,ED,B8,11,64
,8,ED,53,EC,BC,C3,BF,BC,21,41,A8,E5,33
90 DATA 33,21,46,B8,11,46,B8,1,AC,1,3E,9
A,ED,4F,ED,5F,AE,77,ED,A8,E8,3B,3B,EB,21
,5E,A8,E5,33,33,21,48,8,11,8,B8,1,F2,1
100 DATA 3E,BB,ED,4F,ED,5F,AE,77,ED,A8,E
8,3B,3B,EB,3A,8,8,FE,1,20,13,3E,99,32,EC

110 DATA 1C,D0,21,ED,1C,AF,D0,77,8,D0,77
,1,D0,77,2,3A,1,8,FE,1,CZ,8,1,AF,D0,21
120 DATA E6,1A,D0,77,8,D0,77,1,D0,77,2,D
0,21,21,34,D0,77,8,D0,77,1,D0,77,2,3E,7F
,32,B3,31,C3,8,1
```

Batman, the Caped Crusader

Un programa con dos juegos independientes que se encuentran en ambas caras de la cinta y se cargan por separado. Batman tiene que enfrentarse a dos de sus peores enemigos: el Pingüino y el Comodín.

```
 10 REM Batman.the caped crusader
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
 30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":PRINT:lin=80:dir=&8000:GOSUB 60:lin=
680:dir=&BEA0:GOSUB 60
 40 CLS:PRINT"Inserta cinta original":PRI
NT"por la cara que desees cargar...":FOR
 n=1 TO 1000:NEXT:CLS
 50 MEMORY &3FFF:CALL &BD37:LOAD"!",&4000
:MODE 1:INK 0,26:INK 1,2:INK 2,0:INK 3,1
 6:FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &BEA0
 60 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
 70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:
sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 60 ELSE PRINT"Error
 en la linea"lin:END
 80 DATA C7D108FE01067F3E10ED,1119
 90 DATA 793E54ED79D9E1D9D818,1524
 100 DATA DF3D20FDA724C806F5ED,1460
 110 DATA 78A9E6802BF5067F3E10,1143
 120 DATA ED79792F4FD97D3CE60F,1252
 130 DATA 6FF620D917ED7937C93D,1304
 140 DATA 20FDAZ24C806F5ED78A9,1465
 150 DATA E68028F5067F3E10ED79,1212
 160 DATA 792F4F1F3E2A17ED7937,818
 170 DATA C906F63E10ED79D9E52E,1381
 180 DATA 00D9216CA6E506F5ED78,1361
 190 DATA E6804FCD7CA630FB2115,1285
 200 DATA 0410FE2B7CB520F93E0A,975
 210 DATA CD7CA630EA26C43E1CCD,1306
 220 DATA 7CA630E13EDABC38F226,1367
 230 DATA C43E1CCD7CA630D33EDA,1320
 240 DATA BC38E4FD21ADA8FD6E00,1462
 250 DATA 26C43E1CCD7CA630BE3E,1119
 260 DATA D7BC30DD2C20EF26703E,1199
 270 DATA 1CCD7CA630AD3E1CCD7C,1163
 280 DATA A630A67CFECD300EFE9C,1435
 290 DATA 30CFFD23FD7DFEB120CB,1587
 300 DATA 18C53E0B26802E083E0B,587
 310 DATA 18023E09CDA2A6D03E0B,911
 320 DATA CDA2A6D03E9FBCCB1526,1412
 330 DATA 80D24FA73E1DBDDC25BA6,1315
 340 DATA 00AF0826A12E01FD2100,715
 350 DATA A03E0418173E17ADC677,848
 360 DATA DD7700DD231B26A12E01,869
 370 DATA 2E013E0118023E09CDA2,574
 380 DATA A6D03E0BCDA2A6D03EC0,1442
 390 DATA BCCB1526A1D28FA708AD,1312
 400 DATA 087AB320CEC368A63E17,1097
 410 DATA ADC677DD7700DD231B2E,1159
 420 DATA 023E0426B3CD2CA8D0FD,1163
 430 DATA 7E04B7285A6901007F00,676
 440 DATA 0000FD4E00FD4601DD21,909
 450 DATA 0000DD094D3E012E0226,456
 460 DATA B3CD2CA8D03E7FBD2803,1225
 470 DATA 32ACA82E023E0826B3CD,930
 480 DATA 2CA8D0FD5E02FD56036 9,1216
 490 DATA 010500FD094D7BB226A1,845
 500 DATA 2E013E01C291A71168A6,903
 510 DATA ED53ADA71194A7D5ED5B,1533
 520 DATA CFA8C3A6A63E06000018,994
 530 DATA B63E0DCDA2A63E10CDA2,1235
 540 DATA A6D03EDBBCCB1526B3D2,1494
 550 DATA 2AA8C9CDC2A621008006,1143
 560 DATA FFC51E004B16FF06F5ED,1322
 570 DATA 78E680A928501C792FE6,1193
 580 DATA 804F15C24EA87323C110,1027
 590 DATA E221000011328006 32C5,707
 600 DATA 1A06004F0913C110F6E5,823
 610 DATA 21000011CD800632C51A,662
 620 DATA 06004F0913C110F6C17C,885
 630 DATA B72013A7ED42013200A7,922
 640 DATA ED42D80901CDFFA7ED42,1449
 650 DATA D03C32AC8C90000C35D,1147
 660 DATA A8001E2A282200000000,314
 670 DATA *
 680 DATA F32100801167A6014A02,767
 690 DATA EDB0DD21B1A8110501CD,1240
 700 DATA 40A83EC332A8A921C4BE,1295
 710 DATA 22A9A9C3DBA83A008021,1173
 720 DATA B372FE45280321 8C70AF,1119
 730 DATA 772100C0C377BF000000,849
 740 DATA *
```

AMSTRAD

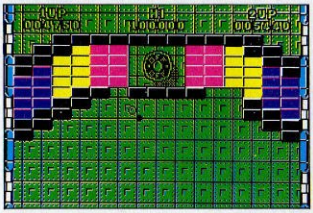


```
  10 REM Cargador Batman
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 26751
  40 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal por la   cara que deseas c
argar...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLS
  50 POKE PEEK 23631+256*PEEK 23
632+5,111: LOAD ""SCREEN$ : LOAD
 ""CODE : CLS : LOAD ""CODE 1638
4
  60 LET lin=90: LET dir=45485:
IF PEEK 30000=13 THEN LET lin=10
0: LET dir=46517
  70 RESTORE lin: FOR n=dir TO d
ir+9: READ a: POKE n,a: NEXT n
  80 RANDOMIZE USR 32768
  90 DATA 33,64,64,34,22,146,34,
24,146,24
 100 DATA 33,64,64,34,4,146,34,6
,146,24
```

SPECTRUM

Batty

El noble deporte de la demolición de ladrillos hace estragos entre los adictos. Este programa permite practicarlo a dos jugadores simultáneos, cada uno en su mitad correspondiente de la pantalla, con marcadores individuales, pero un común número de vidas.




```
1 REM          Cargador BATTY
2 REM            by: D.R.S.
3 REM          -------------
4 REM
10 MODE 1
20 INPUT"Vidas Infinitas (S/N):",a$:IF U
PPER$(a$)="S" THEN v=1
30 INPUT"Sin desviador   (S/N):",a$:IF UP
PER$(a$)="S" THEN d=1
40 INPUT"Ladrillos invisibles (S/N):",a$
:IF UPPER$(a$)="S" THEN l=1
50 MODE 0 :BORDER 0
60 FOR A=0 TO 15:INK A,0:NEXT A
70 LOAD "!pic",&C000
80 FOR i=0 TO 15 :READ c :INK i,c :NEXT
i
90 DATA 0,26,13,10,11,2,3,6,15,9,18,17,2
4,20,8,1
100 OPENOUT"DRS":MEMORY &1300:CLOSEOUT
110 LOAD "!a",&4268
120 MODE 0
130 FOR a=1 TO 15:INK a,0:NEXT a
140 LOAD "!b",&C000
150 IF v=1 THEN POKE &4526,0:POKE &4518,
0
160 IF d=1 THEN POKE &8218,201
170 IF l=1 THEN POKE &5F2A,201
180 CALL &4268
```

AMSTRAD

```
  10 REM CARGADOR "BATTY"
     POR ANGEL MARTIN
  20 CLEAR 6E4: LOAD ""CODE : PO
KE 65522,252
  30 FOR N=64512 TO 64517: READ
A: POKE N,A: NEXT N
  40 PRINT USR 64753
  50 DATA 50,56,189,195,0,104
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Beyond the Ice Palace

Más allá del Palacio de Hielo existe una tierra mágica habitada por extrañas criaturas. Estamos ante un arcade de habilidad y nuestra misión es destruir a las fuerzas diabólicas que han invadido las tierras del norte.

```
10 REM Cargador Beyond the ice palace
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&8200 TO &821B:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &8201,&A7:POKE &8206,&C9
50 INPUT"Espiritus infinitos";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &820B,0
60 INPUT"Inmunidad despues de perder una
 vida";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &82
10,&C9
70 INPUT"Muros debiles";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &8215,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
"
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &7FFF:MOD
E 1:LOAD"!",&8000:POKE &8076,0:POKE &807
7,&82:CALL &8000
100 DATA 3E,3D,32,38,D,3E,21,32,34,FF,3E
,3D,32,75,E7,3E,3A,32,D3,E,3E,C8,32,29,C
F,C3,0,1
```

AMSTRAD

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **     J.E BARBERO    **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM *BEYOND THE ICE PALACE*
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24831: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 110
 105 POKE 38279,0: POKE 38280,0:
 POKE 38281,0
 110 INPUT " QUIERES SPIRITS INF
INITOS(S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 120
 115 POKE 37809,0: POKE 37810,0:
 POKE 37811,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 24832
```

SPECTRUM

Bionic Commando

Este programa reune todos los ingredientes de un arcade de éxito: gráficos agradables, movimiento casi perfecto, adicción a raudales y gran dificultad. Con ellos debes controlar a un valiente soldado de élite en su lucha contra un grupo de alienígenas invasores.

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **     J.E BARBERO    **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM *   BIONIC   COMMAND   *
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 28663: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 POKE 34274,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 50696
```

SPECTRUM

```
1 REM Cargador Bionic Commando
2 REM      Por: David Rodriguez
10 MODE 1:l=140
20 FOR x=&BF00 TO &BF4B STEP 12
30 l=l+10:READ LIN$,CHK$:chk=0
40 FOR y=1 TO 24 STEP 2
50 by=VAL("&"+MID$(lin$,y,2))
60 chk=chk+by
70 POKE x+y/2,by
80 NEXT
90 IF chk<>VAL("&"+chk$) THEN PRINT"ERRO
R EN: ";l:END
100 NEXT
110 MODE 1:INPUT"Vidas Infinitas (S/N):"
,a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,0
120 INPUT"Tiempo infinito e inmunidad (S
/N):",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
130 CALL &BD37:LOCATE 1,24:PRINT"      - I
nserta Cinta BIONIC original - "
140 MEMORY &87FF:LOAD"!":MODE 1:CALL &BF
00
150 DATA 2100881100A0011B00EDB03E,351
160 DATA C9321BA0CD00A03EC32121BF,525
170 DATA 32908829198C31B883A0000,425
180 DATA B72093EC8323A0FAF327A0E,3CA
190 DATA 3A0100B72007AF32AB0E32CC,3B1
200 DATA 0E3ED2329002AF3291023292,41A
210 DATA 02C39302000000000000000,15A
```

AMSTRAD

Black Beard

La venganza del fiero capitán Barbanegra, el pirata más temido del Caribe, al que un amigo ha arrebatado su mapa del tesoro, su navío y su tripulación.

"1" "Q" "A" "Z"

MSX

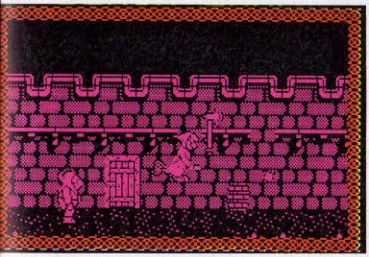
Para conseguir vidas infinitas pulsar simultáneamente en cualquier momento del juego las letras indicadas.

"A" "S" "F" "G"

SPECTRUM

"Z" "X" "Y" "U"

AMSTRAD



Black Lamp

Esta es la aventura de Jack el Bufón, héroe medieval que tiene que liberar a su pueblo de las fuerzas del mal. El sabe que su recompensa por el éxito será la mano de la princesa, pero el fracaso le supondrá la muerte.

Diccionario de Pokes

```
10 REM *** CARGADOR BLACK LAMP
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=52736TO52793:READA:POKET,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<>6593THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S..":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$
="N"THENPOKE52762,44
40 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";D
$:IFD$="N"THENPOKE52766,32
50 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)";E$:I
FE$="N"THENPOKE52784,44:POKE52787,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BLACK LAMP
 Y PULSA  SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,206:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,14,160,206,142,
187,2,140,189,2,96,32,81,3,206
110 DATA 23,206,240,2,96,11,162,165,142
,212,19,169,44,141,248,30,141,202
120 DATA 38,141,74,40,141,246,28,141,25
5,29,169,0,141,75,39,142,215,44
130 DATA 96,70,86,67
```

COMMODORE

```
  10 REM Cargador Black Lamp
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 24999: LOAD ""SCREEN$ : LOA
D ""CODE : POKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)="S" THEN POKE
32874,175: INPUT "Numero de vida
s? "; a: POKE 33607,a
  50 INPUT "Juego rapido? "; LIN
E a$: IF a$(1)="S" THEN POKE 332
34,201
  60 INPUT "Sin enemigos? (excep
to dragones)"; LINE a$: IF a$(1)
="S" THEN POKE 35903,201
  70 INPUT "Inmune a todo? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN GO TO
90
  80 POKE 32864,62: POKE 32865,6
3: POKE 32866,50: POKE 32867,2:
POKE 32868,251: POKE 32869,201
  90 RANDOMIZE USR 32768
 100 SAVE "LAMP.BAS" LINE 10
```

SPECTRUM

Blade Warrior

El pueblo de Loxton vive aterrorizado bajo un hechizo demoníaco. Sólo un Blade Warrior, combinando fuerza, inteligencia y algo de magia, puede salvarle. El primer paso es recuperar el pergamino de los muertos para encontrar el cráneo del demonio. Sencillo ¿verdad?

```
10 REM ***********************
                           ***
20 REM ***                   **
30 REM **   AMADOR MERCHAN    *
40 REM *   RIBERA-06/11/1988  *
50 REM *                      **
60 REM **   BLADE WARRIOR     **
                           ***
70 REM ***
80 REM ***********************
90 FOR F=64000 TO 64029: READ
A: POKE F,A: NEXT F
100 RANDOMIZE USR 64000
110 DATA 243,49,0,0,221,33,0,64
,17,16,163,62,255,55,205,86
120 DATA 5,175,33,66,154,6,4,11
9,44,16,252,195,0,128
```

SPECTRUM

Bomb Jack

La misión de Jack es recorrer las construcciones más famosas de la Tierra y recoger, en los diferentes escenarios, las innumerables bombas que los alienígenas de turno han colocado con muy malas intenciones. Movimiento rápido, acción trepidante.

```
  5 REM CARGADOR BOMB JACK
 10 CLEAR 29687
 20 LOAD ""CODE
 30 POKE 65274,71: POKE 65236,7
0: POKE 65237,85
 40 FOR F=65517 TO 65535
 50 READ A: POKE F,A: NEXT F
 60 DATA 60,0,50,88,191,33,8,25
2,17,240,255,1,241,140,237,184,1
95,75,193
 70 RANDOMIZE USR 65465
```

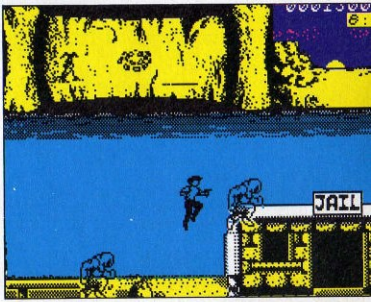
SPECTRUM

```
10 MODE 1:INPUT"Numero de vidas (1-255)
: ",a$:IF VAL(a$)<1 OR VAL(a$)>255 THEN
10 ELSE nv=VAL(a$)
20 LOCATE 1,2:INPUT "Vidas infinitas (S/
N) : ",a$:IF LEN(a$)<>1 THEN 20 ELSE a$=
UPPER$(a$):IF a$<>"S" AND a$<>"N" THEN 2
0 ELSE IF a$="S" THEN vi=1
30 LOCATE 1,3:INPUT"Jugar sin decorados
(S/N) : ",a$:IF LEN(a$)<>1 THEN 30 ELSE
a$=UPPER$(a$):IF a$<>"S" AND a$<>"N" THE
N 30 ELSE IF a$="S" THEN de=1
40 LOCATE 1,4:INPUT"Jugar sin plataforma
s (S/N) : ",a$:IF LEN(a$)<>1 THEN 40 ELS
E a$=UPPER$(a$):IF a$<>"S" AND a$<>"N" T
HEN 40 ELSE IF a$="S" THEN pl=1
50 MEMORY 5999:BORDER 0:CLS:FOR f=0 TO 1
5:INK f,0:NEXT f:MODE 0:LOAD "!bjscreen.
bin",49152:FOR f=0 TO 15:READ a:INK f,a:
NEXT f:LOAD "!bjcode.bin",6000
60 POKE &1800,nv:POKE &1811,nv:IF vi=1 T
HEN POKE &19FD,0
70 IF de=1 THEN POKE &19DF,0:POKE &19E0,
0:POKE &19E1,0
80 IF pl=1 THEN POKE &19E8,0:POKE &19E9,
0:POKE &19EA,0
90 CALL 6000
100 DATA 1,0,26,8,24,13,11,6,15,16,5,2,6
,3,20,10
```

AMSTRAD

Bravestarr

Nuevo Texas es un lejano planeta con ricos yacimientos de kerium que le han convertido en un importante centro de reserva energética para la Tierra. Aqui llega nuestro héroe con la misión de acabar con Tex Hex y su banda de foragidos que quieren expulsar a todos los terrestres y hacer revivir a los grandes reptiles que lo habitaban originariamente.



Diccionario de Pokes

```
10 REM Cargador Bravestarr
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina...":lin=120:dir=&A028:GOSUB
 90:lin=130:dir=&BF80:GOSUB 90:CLS
40 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF87,201 ELSE INPUT"Tie
mpo inicial en horas";a:POKE &BF8C,a
50 INPUT"Inmune a todo";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF11,201
60 INPUT"Solo un enemigo";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF16,1
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 80:!TAPE
80 LOAD"!",&4000:CALL &A0A9
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
100 READ cons:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:dir=dir+1:sum=sum+byte:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error
 en la linea"lin:END
110 REM Primer bloque
120 DATA C363A0000000A0031A0A7,840
130 DATA FEA7FE180008580000012,808
140 DATA A2D07000000400000 1A,572
150 DATA 1A0303060C0CBFBF10,114
160 DATA 1081010202BEE070784,68
170 DATA 041616090914141818F3,397
180 DATA 319B9E31FB8F2A340022,978
190 DATA A5A02A36002A7A0A2A38,880
200 DATA 00D9AF210000127A0A5D,718
210 DATA 541377ED0021F7A40107,1089
220 DATA 585D541377ED0BD9107F,1174
230 DATA 7FED497CE63F575D21A9,1236
240 DATA A00FFD5C900000008F3,1086
250 DATA 2AA5A0ED5BA7A0CD10BD,1432
260 DATA F3319B9E3E00CD0EBC3E,1136
270 DATA 00CD90BB3E01CD96BB06,1147
280 DATA 000E00CD38BC2143A0AF,898
290 DATA 4623AE23F5E5CD32BCE1,1360
300 DATA F13CFE102BF0CD45A2DD,1500
310 DATA 219B9E2100C06CC8DD75,1115
320 DATA 00DD23DD7400DD237CC6,1171
330 DATA 0867300411580C1910EA,727
340 DATA 319B9E3E100AF6ED7926,1008
350 DATA 32069C3E16CDE1A130F5,1180
360 DATA 3EC6B030F0250EF86C9,1247
370 DATA CDE5A130E670FED430F4,1751
380 DATA CDE5A130DC800D2141A0,1342
390 DATA 110200ED5F06122E0178,542
400 DATA 0AD7CDE1A1D24DA23EE7,1554
410 DATA B8CB153E00003E150240,827
420 DATA A13A4A0A85324A0A653A,1089
430 DATA B6A3AAA8DDACDDA0ADDD,1867
440 DATA 27000A09CB6328003AB6,729
450 DATA A3C6C5B392328B6A3B505,1240
460 DATA 053AB6A3C68B328A6A3DD,1361
470 DATA 231B7A8C230A1C3A2A1,1297
480 DATA 11CFA1ED5300EA1810681,1144
490 DATA D17AB3C8DDE1B9B2A41,1442
500 DATA A0112C57ED52C24DA221,1093
510 DATA 8DA1228EA1DDE1115000,1230
520 DATA 0681C330A1D17AB3CA98,1280
530 DATA A1D5DDE11315000003,945
540 DATA C33DA1D17AB3C8DDE121,1686
550 DATA EDA222EDA1236403C330,1130
560 DATA A1CDF5A1D0C3E0A17BE6,1921
570 DATA 07CAEEA13E00C3F3A13E,1331
580 DATA 133D28FDA784C83EF5DB,1262
590 DATA FF1FC8A9E64828F3792F,1400
600 DATA 4F3E000000C310A237C9,770
610 DATA 7C213FA8B623BEC24DA2,1172
620 DATA 2163A81164A001C20136,819
630 DATA 00EDB4AF8F6ED79B1BC,1339
640 DATA 7F2157AE11007D09E131,1854
650 DATA F88FC308BFB9CD03B9FB,1654
660 DATA C9FB86A7610FDF3C921,1332
670 DATA 4FA2AF772B7CB5C250A2,1319
680 DATA 21DA02AF77237CB520F9,1318
690 DATA AF86F6ED791EFF3E07BE,1153
700 DATA 3BCDB2A23E05BEACDB2,1078
710 DATA A23E0A0EBFCD02A201E2,1035
720 DATA 04CDACA23E05BE5CDB2,1012
730 DATA A23E0A0EBFCD02A201C4,1005
740 DATA 09CDACA21D20D521A7A2,1184
750 DATA 1100001050EDB0C701,636
760 DATA 897FED490B78B12AFBC9,1366
770 DATA 06F4ED798F6ED78F6CD,1655
780 DATA ED79E63FED7996F4ED49,1569
790 DATA 06F6AFF4B0ED79ED49C9,1574
800 DATA D985C225A3131313131B,716
810 DATA 00BFE5020192150A322,835
820 DATA E6A123D93E0EC3F5A1D9,1537
830 DATA 21DA222E6A1291E4418,991
840 DATA 01001057BD44A71FA7,798
850 DATA 1F4F06021B3A3097E6F,737
860 DATA 1B7A32080292989 4F3E,617
870 DATA 5B914F8B879A16C6C321,889
880 DATA A309C3F5A1783251A3B6,1481
890 DATA 017E1213237E1213237E,523
900 DATA 1213237E121B1B1B7AC6,617
910 DATA 0857230D20B721B7A318,577
920 DATA E21B05CB18DD18000608,722
930 DATA 3E063E6000D9C3F5A1D9,1171
940 DATA 21B3A06027EE6072003,789
950 DATA 3518051E2164803D2318,342
960 DATA F006831C3E0035F28EA3,947
970 DATA 3E05364F1C2B35F28EA3,871
980 DATA 3E02364F2B3526002EE8,601
990 DATA 21EA122E6A1D9C3F5A1,1669
1000 DATA 2843292031393837241,494
1010 DATA 5058C4C54525920415353,723
1020 DATA 4F4349415445533818B7,599
1030 DATA E254FCFC80FC8054ABFC,1570
1040 DATA 00FCA8FC54544BFCA854,1512
1050 DATA A8FC0054A854FCFC0000,1268
1060 DATA 00000000054A80000FCA8,672
1070 DATA 000054A000000054A00000,584
1080 DATA 54A000000054A00054FCFC,1892
1090 DATA A000000000000FCFC0054,756
1100 DATA A054A000000054A000FCFC,1176
1110 DATA 0054A000000054A54A054,848
1120 DATA FCFCA000000000000FCFC,1176
1130 DATA 0054A054A000000054A000,756
1140 DATA 54FC000000054A054A054,924
1150 DATA A000FCFC000000000000,672
1160 DATA 54FC0000FCFC0054A8FC,1344
1170 DATA 00FC00FC00FCFCFCA000,1428
1180 DATA 00FC00000054FCA0000000,756
1190 DATA 0054FCFCA054A000A054,1260
1200 DATA A0000054FCFC00000054,840
1210 DATA A054A054A000FCFC0000,1176
1220 DATA 0000000FCFC0054A054,840
1230 DATA A054A00000054FCFC0054,1092
1240 DATA A054A054A054A000FCFC,1428
1250 DATA 00000000054FCFCA054,840
1260 DATA A054A00000054A00000FC,924
1270 DATA 00054A0000054A00000,504
1280 DATA 54A000000000000FCFC,756
1290 DATA 0054A054A054A054A000,1008
1300 DATA FCFC0054A054A054A054,1344
1310 DATA A000FCFC0000000000,672
1320 DATA FCFC0054A054A054A054,1344
1330 DATA A000FCFCA00000054A054,1176
1340 DATA A054A000FCFC00000000,924
1350 DATA *
1360 REM Segundo bloque
1370 DATA CD09B9CD03B9E3A321A,988
1380 DATA 3B3E8932392F3E3A32EB,678
1390 DATA 8A3E0832E20BC3400200,628
1400 DATA *
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Bravestarr
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 64099: LOAD ""CODE 64100: P
OKE 23658,0: CLS
  40 INPUT "Tiempo infinito?: ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 65418,0: INPUT "Tiempo inicial
en horas?: ";LINE a$: IF LEN a$
THEN POKE 65456,VAL a$
  50 INPUT "Inmune al contacto?
: ";LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN P
OKE 65421,0
  60 INPUT "Acceso a todas las z
onas? ";LINE a$: IF a$(1)<>"S"
THEN POKE 65424,201
  70 RESTORE : FOR n=65427 TO 65
452 STEP 5: READ b$: INPUT "Quit
ar ";+b$+"?";LINE a$: IF a$(1)<
>"S" THEN POKE n,0: POKE n+3,0
  80 NEXT n
  90 PRINT AT 0;"Inserta cinta ori
ginal ...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
 100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 641
27
 110 DATA "pistoleros","monstruo
s","gargolas","perros","bolas"
 120 SAVE "BRAVEbas" LINE 10: SA
VE "BRAVEbin" CODE 64100,1363: VE
RIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	40004000000A0060FACC	701
2	9EA359180000058000058	613
3	FC61F0000000F3CD7B	1204
4	A7FECD0FFD1E013E0BD3	1206
5	FE2632069C3E16CD59FB	1133
6	30F53EC6B830F02A00FF	1333
7	06C9CD5DFBDE78FED4	1620
8	30F4CD5DFB30DC3EC332	1416
9	74EBDD217DFA110200ED	1252
10	5F0512CE017806D7CD59	801
11	FBDD3EE4B8CB153E16D2	1451
12	C4FA3A7CFA8533 7CFA85	1536
13	3A0BFDAAABDDACDDADAD	1623
14	DD77A0B0AACB6325B0D3A	759
15	0BFDC6FD8392320BFD05	1311
16	05053A0BFDC6ED320BFD	1081
17	DD231B7AB3C3C1FBC321	1449
18	FB114FBED5DDFB8106	1316
19	02D17AB3C8DDE118A02A	1384
20	7DFA11E0CDED52C2B7FC	1769
21	213CFB220DFBDDE1110	1106
22	000602C3C1FAD17AB3CA	1358
23	0FFBD5DDE11311010006	968
24	04C3C1FA0606D17AB3C8	1364
25	DDE13C1FACD6DFBD0C3	2052
26	60FB7BE607CAA3FB3E00	1385
27	C36BFB3E133D20FDA704	1151
28	2003C9B7FC2A0DFE1FCA9	1544
29	E620285F1792F4F3E00F6	1098
30	08D3FE37C9D905C2D1FB	1538
31	1C7BFEE32018211F4FB22	1250
32	EEFB2309E1E10C36DFB09	1447
33	218BFB225EFB1EE01801	1081
34	00160A7BD6E04F060021	711
35	0CFD097E01803D6F2600	739
36	094F3EF5091470560371A9	607
37	50D9C36DFB7832EBFB06	1514
38	047E12142330D20072180	416
39	3D10F418B5CB10EF1800	829
40	05003E02CB5D9C36DFB	1146
41	D9210CFD06027EE60728	926
42	0335180511E201640D23	329
43	10F0060C1C3E0835F227	667
44	FC3E05364F1C2B35F227	857
45	FC3E02364F2B3526002E	629
46	E02160FB225EFBD9C36D	1504
47	FB225EFCD5356FCDD7E	1626
48	00AEDD770023DD230B78	936
49	B1C81B7AB320ED2A54FC	1352
50	ED5B55FC18E400000000	918
51	7C217BFA8623BE205621	1040
52	00002200DFB225EFBAF32	902
53	74FB32F3FA3200FB3ACC	1473
54	FB673AABFB4F06036936	1081
55	002C10FB247CE60720F2	982
56	210040110018DD217BB2	642
57	01BC77DDE5C5CD31FCC1	1654
58	DDE1217FFA110C01CD31	1140
59	FCC378FF1180FA013702	1275
60	3600EDB0C921C7C11100	1355
61	FC01C1A1AF77EDB8FD21	1608
62	B4FE1EE0FD6E00CB7D20	1411
63	1D2600010003C29292903	260
64	16500605E7E1214231DFA	581
65	165A3EC6121CFD2318DC	950
66	3E00324B5C06E0C51105	725
67	00216A06CDB5031E0421	601
68	0504CDB503C110EBC7F0	1281
69	30183CF3DD21ABFE2AA9	1265
70	FEDD7E030707077E6073C	922
71	4F57D5DD6E00DD6601DD	1259
72	460278E63F5FDD7E03E6	1160
73	1F8787875778010400DD	869
74	090707E603FD67434DFE	1010
75	02300BFD6A424D543CCD	906
76	33FED92B1520C9060051	906
77	7AD9CD7BFDCD33FED9B0	1823
78	471520F27B87226B7DB5	1241
79	20A5FD213A5C215827D9	1010
80	C9CD26FEED738AFDF9F1	1931
81	E1D1C1FDE13163C4B7C8	1832
82	FD7CFE02301CCD7E7E23	1625
83	17FECDE4FD3EFF05C069	1582
84	62CDC9FD4D54FD453EFF	1557
85	1DC03CC9CDFDFDCD17FE	1575
86	CDC9FD3EFF05CD4D1559CD	1650
87	E4FD4D3EFF15C03CC9FD	1602
88	7CB7EAD1FD2DC92C924	1530
89	7CE607C07DC6206FE6E0	1473
90	C87C60867C3F7C6C6C67	1644
91	D3FD257C2FE607C07DD6	1440
92	206F2FE66C0C87CC60867	1277
93	C9FD7CB77CE40FE2FE6	1655
94	07C0E57C1F1F1FE603F6	1124
95	5867CD17FEE1C9D5EB2A	1589
96	A7FE7323723228A7FEEB	1418
97	D1C96F2600B7E7B7C6F	1208
98	014DFE09C9E5C5F5D97A	1552
99	D9CD26FE010A000922AB	843
100	FEF1C1E1ED7354FE3161	1749
101	FEFDE5C5D5E5F5316C7A	1964
102	C94400C0500050C01818	861
103	005000FF3F2000FF2000	717
104	020000000000000000000	0
105	000000000000000000000	0
106	000000000000000000000	0
107	000000000000000000000	0
108	000000000000000000000	0
109	000000000000000000000	0
110	0067C402009F57A035A0	920
111	5020033120250441584C5	606
112	204552542F523A205245	667
113	57494E4420262052454C	635
114	4F41442E2020610000000	451
115	000000000000000000000	0
116	000000000000000000000	0
117	000000000000000000000	0
118	000000000000000000000	0
119	000000000000000000000	0
120	000000000000000000000	0
121	00000000F30DCE0BE450	781
122	CE0BE550C17DC0ACE000	1024
123	E050161700C0D718B133	1057
124	DE5C0500DB02DB024D00	838
125	C852380C7520C025C0E	739
126	C057710EF30D211 7D51E	945
127	BF5D761B0313003E003C	573
128	42427E424200007C427C	704
129	42427C00003C424040427	576
130	3C0000784424242407800	568
131	2186FF110E5B013100ED	831
132	B0C3005B3EC9329FE732	1215
133	96CC328DER32C9D532FB	1541
134	D532114D532A3D532FD6	1187
135	328AD632A2D632CDD032	1347
136	E1D632D8D73E093261CE	1136
137	C300C800000000000000	395

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 1.363

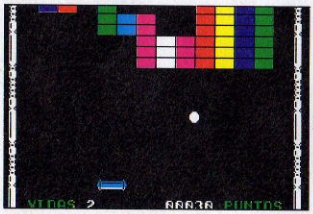
Diccionario de Pokes

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR BRAVESTARR
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=304TO360:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5966THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...";:STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE333,44
40 INPUT"FORAJIDOS DESARMADOS (S/N)";F$:IFF$<>"N"THEN 50
42 POKE338,44:POKE341,44:POKE344,44:POKE347,44
50 INPUT"INMUNE A COLISIONES (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE352,44
80 PRINT"COLOCA LA CINTA DE BRAVESTARR Y PULSA   SHIFT";WAIT653,1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,6,160,57,142,208,8,140,209,8,96,162,75,160,1,142
110 DATA 173,4,140,174,4,76,0,4,169,96,141,40,56,169,79,141,169,50,141
120 DATA 171,48,141,242,47,141,130,49,169,44,141,209,36,76,68,28,70,86,67
```

Brick Breaker

Siguiendo la moda de los «machacaladrillos» de la que el juego Arkanoid de Imagine se convirtiera en emblema, la compañía española Dro Soft realizó este programa de línea clásica.




```
 10 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR 24999
 20 LOAD ""SCREEN$
 30 PRINT AT 20,0;: LOAD ""CODE

 40 INPUT "num. vidas?",a
 50 POKE 50009,a
 60 INPUT "inf. vidas?",a$
 70 IF a$="S" OR a$="S" THEN PO
KE 50254,0
 80 INPUT "num. de puntos inici
ales? (hasta 65535)",a
 90 LET a1=INT (a/256): LET a2=
a-256*a1
 100 POKE 50015,a1: POKE 50014,a
2
 110 INPUT "num. pantalla maximo
 selecciona-ble al comienzo de l
a partida? *(hasta 26)?",a
 120 POKE 58288,a
 130 INPUT "num. de la pantalla
mas alta ? *(hasta 26)?",a


 140 POKE 50327,a
 150 INPUT "num. de pantalla en
la que empezaremos a jugar una v
ez completadas todas laspantalla
s? *(hasta 26)",a
 160 POKE 50331,a
 170 RANDOMIZE USR 50000
```

SPECTRUM

Buggy Boy

Una apasionante carrera contra reloj, a bordo de un estupendo coche todoterreno. Este juego permitirá que demuestres tu destreza como piloto y tu habilidad frente al ordenador.

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **     J.E BARBERO    **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ****** BUGGY BOY ******
  65 REM
 700 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
 800 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 900 LOAD ""CODE : POKE 63535,0:
 POKE 63536,0: POKE 63537,0
7500 FOR N=63538 TO 63554: READ
A: POKE N,A: NEXT N
8000 DATA 175,50,42,152,62,62,50
,40,152,62,112,50,41,152,195,0,1
28


9000 CLS : RANDOMIZE USR 63488
```

SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR BUGGY BOY
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=288TO334:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>4571THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...";:STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";T$:IFT$
="N"THENPOKE317,44
40 INPUT"ATRAVESAR OBSTACULOS (S/N)";O$
:IFO$<>"N"THEN 80
50 POKE320,44:POKE323,44:POKE326,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BUGGY BOY
Y PULSA   SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,24
3,3,140,244,3,96,162,59,160,1,142
110 DATA 26,4,140,27,4,76,132,255,169,4
4,141,126,18,141,208,25,141,84,28
120 DATA 141,100,29,76,0,8,70,86,67
```

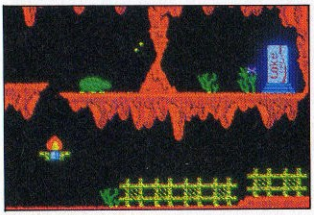
COMMODORE

```
10 'cargador BUGGY BOY para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 MEMORY &9AFF:LOAD "":MODE 1:INPUT "Ti
empo infinito (S/N) :",a$:IF UPPER$(a$)=
"S" THEN POKE &9B75,0:POKE &9B76,&BF
50 FOR i=&BF00 TO &BF0A:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT:CALL &9B00
60 DATA 3e,c9,32,7f,5e,32,70,5e,c3,88,4c
```

AMSTRAD

Camelot Warriors

La acción se desarrolla en diferentes escenarios en los que un caballero medieval nos encomienda la difícil misión de encontrar cuatro objetos pertenecientes a épocas futuras. Un programa que destaca por sus gráficos y por su originalidad.



```
10 REM CARGADOR CAMELOT WARRIOR
20 REM .R.M.
30 PRINT "PON LA CINTA":BLOAD"CAS:"
40 POKE 51815!,195:POKE 51816!,0:POKE
51817!,159
50 FOR T=0 TO 12:READ A:POKE 40704!+T,
A:NEXT
60 INPUT "CUANTAS VIDAS (1-255)";V:IF
V>255 OR V<1 THEN V=9
70 POKE 40706!,V:DEFUSR=51674!:A=USR(0
)
80 DATA 245,62,9,50,92,181,241,205,14,
170,195,106,202
```

MSX

Diccionario de Pokes

```
10 RESTORE
20 MEMORY 9999: MODE 2
30 FOR n=36330 TO 36342: READ a: POKE n,
a:NEXT
40 loacate 1,10:PRINT "Infinitas vidas "
;:INPUT a$:iv=53: IF a$="s" THEN iv=255
50 loacate 1,10:PRINT "No danger
";:INPUT a$:nd=1:IF a$="s" THEN nd=0
60 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 2,10:
PRINT "Espera un momento"
70 LOAD "!warriors
80 POKE 36898,234:POKE 36899,141:POKE
331,iv:POKE 36336,nd
90 CALL 36800
100 DATA 62,53,50,90,1,62,1,50,175,17,19
5,74,1
```

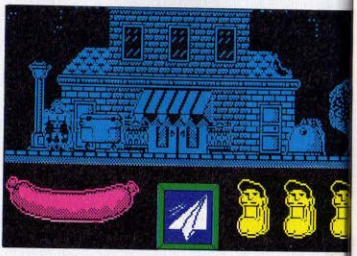
AMSTRAD

```
 10 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LET VI=0: LET NV=0:
LET NB=0: LET NM=0: LET NU=5
 20 POKE 23658,8: PRINT "Contes
ta S o N a cada pregunta"
 30 PRINT "Quieres vidas infini
tas? ";: GO SUB 160: IF A THEN L
ET VI=1: GO TO 70
 40 LET NU=1: PRINT "Numero de
vidas? (1-207) ";
 50 INPUT "Numero: ";NU: IF NU<
1 OR NU>207 THEN GO TO 50
 60 PRINT NU
 70 PRINT "Quieres juego sin bi
chos? ";: GO SUB 160: IF A THEN
LET NB=1: GO TO 90
 80 PRINT "Inmune a los bichos?
";: GO SUB 160: IF A THEN LET N
M=1
 90 PRINT "Inserta cinta origin
al""Pulsa una tecla para contin
uar": PAUSE NOT PI
 100 INK 0: CLS : PRINT AT 21,0;
 PAPER 2; INK 7;"DINAMIC PRESENT
A.....": FLASH 1;"CAMELOT"
PRINT AT 0,0: LOAD ""CODE : RAN
DOMIZE USR 25000: LOAD ""CODE
 110 IF VI THEN POKE 53929,0
 120 IF NV THEN POKE 50783,NU
 130 IF NB THEN POKE 55918,201
 140 IF NM THEN POKE 53920,201
 150 CLEAR 60345: RANDOMIZE USR
50600
 160 PAUSE NOT PI: LET A$=INKEY$
 IF A$<>"S" AND A$<>"N" THEN GO
TO 160
 170 LET A=(A$="S"): PRINT "SI"
AND A;"NO" AND NOT A: RETURN
```

SPECTRUM

Capitán Sevilla

Capitán Sevilla es un modesto transportista de embutidos que adquiere formidables poderes, entre ellos volar, cuando come morcillas. Este extraño héroe, a medio camino entre Popeye y Superman, debe salvar a la humanidad de los temibles planes del profesor Torrebruno.



```
 1 BORDER NOT PI: POKE VAL "23
524",NOT PI: POKE VAL "23693",NO
T PI: CLEAR VAL "24191": LOAD ""
CODE VAL "16384": PRINT AT NOT P
I,NOT PI;: LOAD ""CODE
 2 READ d,P: IF d THEN POKE d,
P: GO TO 2
 3 RANDOMIZE USR P: DATA VAL "
40083",NOT PI,d+SGN PI,P,d+SGN P
I,P,VAL "40203",P,d+SGN PI,P,P,V
AL "23296"
```

SPECTRUM

```
10 CLEAR 200,34495!:COLOR7,1,1:SCREEN0:KEYOFF
20 LOCATE10,10:PRINT"CAPITAN SEVILLA 1"
30 DEFUSR=47872!
40 BLOAD"cas:",R
50 BLOAD"cas:"
60 A=USR(A)
70 BLOAD"cas:"
80 A=&HBB3B:B=36000!:GOSUB 240
90 A=&HBB3E:B=4000:GOSUB 240
100 A=&HBB41:B=10304:GOSUB 240
110 A=USR(A)
120 BLOAD"cas:"
130 A=&HBB3E:B=15104:GOSUB 240
140 A=&HBB41:B=8157:GOSUB 240
150 A=USR(A)
160 BLOAD"cas:"
170 A=&HBB3E:B=23261:GOSUB 240
180 A=&HBB41:B=9587:GOSUB 240
190 A=USR(A)
200 BLOAD"cas:"
210 POKE &HBB3A,195
220 A=&HBB3B:B=4483:GOSUB 240
225 POKE 48083!,0:POKE 48084!,0:POKE 48085!,0'energia inf **** ****
230 A=USR(A):END
240 POKE A+1,INT(B/256):POKE A,B-256*PEEK(A+1):RETURN
```

MSX

Cobra's Arc

Nos encontramos en un mundo épico de caballeros y princesas; dragones y hechiceras. Wandel, Señor de la LLuvia, nos sugiere que hay que eliminar al poderoso príncipe Cobra para acabar con los monstruos que encarnan las fuerzas del mal.

```
 10 FOR N=25000 TO 25050
 20 READ A: POKE N,A: NEXT N
 30 PRINT "COLOCA LA CINTA PARA
GRABAR Y  PULSA UNA TECLA"
 40 PAUSE 0: RANDOMIZE USR 2500
0
 45 STOP
 50 DATA 221,33,182,97,17,37,0,
62,89,55,205
 60 DATA 194,4,201,243,175,21,2
55,254,195,203
 70 DATA 17,42,92,92,34,85,99,1
0,103,192,243
 80 DATA 51,254,254,254,254,254
,43,93,93
 90 DATA 126,205,124,10,209,204
,117,1,24,246
```

SPECTRUM

Combat School

Nos encontramos en un campo de entrenamiento militar donde debemos superar siete pruebas, en un tiempo establecido, para conseguir la graduación. El programa destaca por la originalidad de estas pruebas, en las que debemos combinar a partes iguales, habilidad, fuerza y velocidad.

```
10 REM*******   COMBAT SCHOOL   *******
20 REM****  POR JAVIER SANCHEZ F.  ****
30 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147);CHR$(5)
40 READ A:IFA=-1 THEN 60
50 POKE49152+T,A:S=S+A:T=T+1:GOTO 40
60 IFS<>7734 THEN PRINT "ERROR EN DATAS!":END
70 POKE53280,14:POKE53281,6:PRINT"□  AHORA CARGA EL PROGRAMA NORMALMENTE"
80 POKE816,0:POKE817,192
90 DATA 32,165,244,169,32,141,84,3,169,19,141,85,3,169
100 DATA 192,141,86,3,96,169,33,141,86,8,169,192,141,87
110 DATA 8,238,32,208,96,162,0,189,59,192,157,244,3,232
120 DATA 224,8,208,245,169,244,141,251,10,169,3,141,252,10
130 DATA 76,35,11,169,1,141,101,8,76,216,5,-1
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```
10 '*****************************************
*****
20 '*  POKES COMBAT SCHOOL POR PABLO ARI
2A  *
30 '*****************************************
*****
40 MEMORY &6FFF
50 D=&7000:L=130:RESTORE
60 READ A$:L=L+10:IF A$="*" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN (A$)/2:B$="&"+
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B=VAL(B$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<>CHECK THEN PRINT "*
* ERROR EN LINEA";L;" **":STOP
110 GOTO 60
120 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK
 2,26:INK 3,6:LOCATE 10,3:PRINT "PON LA
CINTA ORIGINAL"
130 LOAD"",&8000:CLS:CALL &7000
140  DATA  "F32177701100A4018502EDB0DD21
5BA6110001CDEAA52100C822ECA6213070110C0
014700EDB021",2959
150  DATA  "00C0220CA7C385A6211FC0114103
010C00EDB0212BC011720411C00EDB021B90F22
FA0FC3C70EC9",3652
160  DATA  "3AFBA5E680CAB90FC3520F215F04
3AF8A52FA444237710FC3A6E02FE0338083A5F03
F6013260306",3885
170  DATA  "F6AFED79DD360000DD2B18F8D108
FE01047F3E10ED793E54ED79D9E1D9D818DF3D20
FDA724C806F5",5257
180  DATA  "ED78A9E68028F5067F3E10ED7979
2F4FD97D3CE60F6FF620D917ED7937C93D20FDA7
24C806F5ED78",5232
190  DATA  "A9E68028F5067F3E10ED79792F4F
1F3E2A173DED7937C906F63E10ED79D9E52E00D9
2111A4E506F5",4552
200  DATA  "ED78E6804FCD21A430FB21150410
FE2B7CB520F93E0ACD21A430EA26C43E1CCD21A4
30E13EDABC38",4731
210  DATA  "F226C43E1CCD21A430D33EDABC38
E4FD2157A6FD5E0026C43E1CCD21A430BE3ED7BC
30DD2C20EF26",4932
220  DATA  "703E1CCD21A430AD3E1CCD21A430
A67CFECD300EFE9C30CFFD23FD7DFE5B20CB18C5
3E0B26B02E08",4649
230  DATA  "3E8B18023E0CCD47A4D000003E0E
CD47A4D03EC5BCCB1526B0D2F5A43E1DBDC200A4
00AF0826C42E",4150
240  DATA  "01FD2100AC3E0718173E17ADC677
DD7700DD231B26C42E012E013E0418023E0CCD47
A4D000003E0E",2991
250  DATA  "CD47A4D03ED9BCCB1526C4D237A5
08AD087AB320CCC30DA43E17ADC677DD7700DD23
1B2E023E0426",4451
260  DATA  "B3CDD6A5D0FD7E04B7285A690100
7F000000FD4E00FD460100DD210000DD094D3E012E
0226B3CDD6A5",4028
270  DATA  "D03E7FBD2803325A62E023E0B26
B3CDD6A5D0FD5E02FD56036901050 0FD094D7BB2
26C42E013E04",3847
280  DATA  "C239A5110DA4ED5357A5113CA505
ED5B79A6C34BA43E0600018B63E0DCD47A43E10
CD47A4D03EDB",4482
290  DATA  "BCCB1526B3D2D4A5C9CD68A42100
8006FFC51E004B16FF0eFF5ED78E680A928501C79
2FE680AF15C2",4994
300  DATA  "F8A57323C110E2210000113280 6
32C51A86004F8913C110F4E521000011CD800632
C51A86004F09",3058
310  DATA  "13C110F6C17CB72013A7ED420132
00A7ED42D80901CDFFA7ED42D03C3256A6C90000
C387A6001E2A",4383
320  DATA  "28220001FF1F8022A501000059A5
030080021FF0F8000000000000000000000050
DD215BA61100",2241
330  DATA  "01CDEAA5",605,"*"
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
  20 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64768,20
1: POKE 23658,0
  30 LET A$="P1. PASAR 1SEMPRE":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 648
55,0: POKE 64854,0
  40 LET A$="P2. PASAR 1SEMPRE":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 648
61,0: POKE 64864,0
  50 INPUT "P3. LONGITUD PRUEBA
(0-12) ";A: IF A<0 OR A>12 THEN
GO TO 50
  60 POKE 64866,A
  70 INPUT "P4. NUMERO DE BLANCO
S (1-99) ";A: IF A<1 OR A>99 THE
N GO TO 70
  80 LET A1=INT (A/10): LET A=A-
A1*10: POKE 64931,A1*16+A
  90 LET A$="P5. LUCHA EL ORDENA
DOR": GO SUB 1000: IF A THEN POK
E 64938,0
 100 LET A$="P6. PASAR 1SEMPRE":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 649
41,0: POKE 64944,0
 103 LET A$="P7. PASAR 1SEMPRE I
NSTRUCTOR": GO SUB 1000: IF A TH
EN POKE 64955,0
 110 POKE 23624,0: INPUT ""
 120 PRINT USR 64768
1000 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1; INK 7; PAPER 1;AT 1,0;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"5" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "LD COMBAT" LINE 20
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	31FEFFDD2100F811E904	1314
2	3EFF37CD560530F1DD21	1211
3	00401100183EFF37CD56	771
4	05210 0F811005B011404	419
5	EDB02143FD1114F80187	1187
6	00ED B0DD21145F11EC98	1187
7	CD48FC30F418111FE3120	1197
8	3DDD21145F11EC98CD01	1041
9	F8D280FFAF322BA33237	1377
10	A33269AE327BAE3E0332	954
11	FBB73E183273842 10A98	1009
12	36C323361423 36F82114	748
13	F811939501870 0EDB0C3	1305
14	789CFE32202CDD21B0A0	1246
15	115057CD01F8D280FFDD	1452
16	21406561D002CD01F8D2	1090
17	80FF3E103282A3AF3266	1131
18	A93284AE3296AEC3B0A0	1430
19	DD21385F11C898CD01F8	1228
20	0280FF3E01329E79C300	1180
21	790000000000000000	121

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 201

SPECTRUM

Commando

Un sólo hombre enfrentado a todo un ejército. Nidos de ametralladoras, bazokas, granadas, prisioneros. Acción trepidante y diversión asegurada, si los nervios no te fallan.

```
  10 REM CARGADOR PARA COMMANDO
  15 CLEAR 40000
  20 LOAD ""CODE
  30 POKE 65267,203: POKE 65379,
68: POKE 65380,15: POKE 65382,10
8: POKE 65383,165
  40 FOR N=65462 TO 65497: READ
A: POKE N,A: NEXT N
  50 RANDOMIZE USR 65263
 100 DATA 175,50,122,104,50
 110 DATA 4,108,50,5,108
 120 DATA 50,6,108,195,30
 130 DATA 100
```

SPECTRUM

```
1 REM ** COMMANDO **
5 REM **************
10 MODE 1:MEMORY &5BFF
11 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":A$
:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN A=1
12 INPUT "ROMPER AREA CUANDO TE MAT
EN (S/N):A$:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN
 B=1
13 MODE 1
14 LOCATE 8,1:PRINT "INSERTA CINTA
ORIGINAL":LOCATE 10,2:PRINT "Y PULS
A UNA TECLA"
15 WHILE INKEY$="":WEND
20 LOAD "!"
30 FOR n=&5D4B TO &5D66
40 READ c: POKE n,c
50 NEXT n
55 IF A=1 THEN POKE &5D56,0
60 IF B=1 THEN POKE &5D63,0
70 CALL &5D4B
80 DATA 33,84,93,34,21,93,195,0,92,
33,59,7,54,0,35,54,0,35,54,0,62,24,
50,31,7,195,30,1
```

AMSTRAD

Correcaminos

Nos encontramos en un polvoriento desierto que Correcaminos debe atravesar sin que su eterno enemigo Willy, el coyote, le de alcance. Para conseguirlo debe superar un gran número de obstáculos varios: minas, camiones, rocas, acantilados... Un estupendo arcade de habilidad y rapidez.

Vidas infinitas:

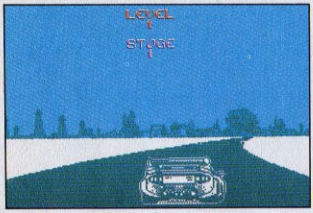
```
10 FOR A=53216 TO
53255: READ B: POKE A,B:
NEXT
20 SYS 53216
30 DATA 32,44,247,32,108,
245,169,243
40 DATA 141,134,9,169,
207,141,135,9
50 DATA 76,16,8,169,0,
141,63,16
60 DATA 169,208,141,64,
16,76,0,16
70 DATA 169,165,141,233,
168,76,0,128
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Crazy Cars

Una nueva versión de los viejos programas de automovilismo. Partiendo de un planteamiento clásico sus autores han conseguido el más rápido, real y adictivo de los programas de este tipo. Un juego relajante y divertido.




```
 10 REM ***********************
 20 REM **                   **
 30 REM *   AMADOR MERCHAN   *
 40 REM *  RIBERA--08/09/88  *
 50 REM *  <<<<<<<>>>>>>>>   *
 60 REM *     CRAZY CARS     *
 70 REM **                   **
 80 REM ***********************
 90 FOR f=65400 TO 65466
100 READ a: POKE f,a: NEXT f
110 DATA 33,0,64,17,1,64,1,255,
26,54,0,237,176,221,33,0,64,17,0
 27,62,0,55,205,86,5,221,33,0,96
 17,0,155,62,0,55,205,86,5
120 DATA 62,102,50,128,97
130 DATA 62,183,50,236,114
140 DATA 62,200,50,237,114
150 DATA 62,61,50,238,114
160 DATA 62,39,50,239,114,195,0
 96
170 INPUT "INF. VIDAS? (S/N) ",
A$
180 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 65445,0: POKE 65450,0: POKE 6
5455,0
190 INPUT "TIEMPO INICIAL (EL P
ROGRAMA LO TRADUCE A FORMATO HEX
  BCD - MAX => 99 )",A
200 POKE 65440,A
210 INPUT "TIEMPO HEXADECIMAL?
(S/N) ",A$
220 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 65460,0
230 LET a=USR 65400
```

SPECTRUM

```
1 REM  Cargador CRAZY CARS
2 REM      por:    David Rodriguez
3 REM
4 REM
10 MODE 1:CALL &BD37:ON ERROR GOTO 60
20 INPUT"Tiempo infinito (S/N):",s$
30 INPUT"Stage (0-8):",s
40 INPUT"Level (0-8):",l
50 POKE &BDEE,&C9:MODE 0:FOR r=0 TO 15:I
NK r,0:NEXT:BORDER 0
60 LOAD"!",&C000
70 MEMORY &1FFF
80 FOR r=0 TO 15:INK r,PEEK (65500+r):NE
XT
90 LOAD"!"
100 IF UPPER$(s$)="S" THEN POKE &51A5,0
110 POKE &51A5,0
120 POKE &41F2,0:POKE &41F3,0:POKE &41F4
,0:POKE &592A,s
130 POKE &41F5,0:POKE &41F6,0:POKE &41F7
,0:POKE &5929,l
140 CALL &4000
```

AMSTRAD

Crosswize

La segunda parte de Sidewize nos brinda de nuevo la oportunidad de dedicarnos durante un buen rato al sugestivo deporte de aniquilar asesinos y pesados alienígenas.

LISTADO 1

```
 10 REM ***********************
 20 REM *                     *
 30 REM * CARGADOR CROSSWIZE   *
 40 REM *                     *
 50 REM * PARA SPECTRUM 48K    *
 60 REM *                     *
 70 REM * POR J.J.G.G.         *
 80 REM *                     *
 90 REM ***********************
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64512,45
5
120 POKE 23658,8: RESTORE 1000
130 READ POKE: IF POKE=0 THEN G
O TO 500
140 READ A$: LET A$=A$+" ?": IN
```

```
 PUT "": PRINT #1;AT 1,0; PAPER 1
 ; INK 7; BRIGHT 1;TAB (32-LEN A$
 )/2;A$.
 150 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 150
 160 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 16
0
 170 BEEP .1,20: IF K$="N" THEN
POKE POKE,0
 180 GO TO 130
 500 INPUT "": PRINT #1;AT 1,0;
INK 7; PAPER 2; FLASH 1;" CARG
ANDO PROGRAMA ORIGINAL, ";
 510 LOAD "Cross$wize1"CODE 52480
 : PAPER 1: INK 7: PRINT USR 6451
2
 970
1000 DATA 64656,"ENERGIA ILIMITA
DA"
1010 DATA 64659,"MUNICION ILIMIT
ADA"
1020 DATA 64669,"INMUNIDAD TOTAL
"
1030 DATA 64664,"VIDAS INFINITAS
"
1040 DATA 0
9998
9999 SAVE "CROSS.POKE" LINE 110
```

LISTADO 2

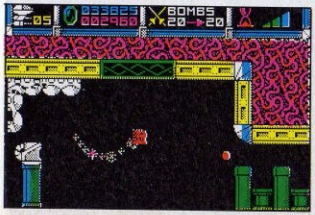
```
 1  3100003E02CD0116DD21 595
 2  00C9111101CDC4FCDD21 1143
 3  00CF162D05CDD0FCCDB7 1540
 4  FCD1DD241520F3DD2100 1268
 5  00CDEDFCCDEDFC2100CD 1626
 6  1100C91AAE24AE25122C 727
 7  1C20F61100C92100CF1A 790
 8  AE77231C20F93EFCBC20 1171
 9  F42100CF110040010018 593
10  EDB011006101001 0EDB0 957
11  DD2100711688188 06CDA1 923
12  FC15280FDD24D5CDD0FC 1463
13  110901CDEDFCD118EB21 1222
14  00611100 5BD2000EDB0 771
15  3EC93283CB3266C93E03 1065
16  3292843E18326C84C300 899
17  5BDEDED5D12101FEE5D5 1252
18  013A03FFAE77EDA0EAAB 1412
19  FCD1C926006A0199FD09 1222
20  16017EC609SFCDEDFCDD 1366
21  E5D1010001EDB0C93E16 1138
22  D7AFD7AFD77AF50F0F0F 1407
23  0FCDE1FCF1E60FF630FE 1731
24  3A3502C607D7C9DDE5DD 1408
25  2100FEDDESCDFDFCE123 1707
26  DDE1C93EFF37140015F3 1311
27  DBFE1FE520F6024F8FCD 1469
28  7AFD30F826640600CD76 1141
29  FD00069CCD76FD30EC3E 1337
30  C5B630E72520F106C9CD 1383
31  7AFD30DD78FED430F4CD 1727
32  7AFD30D379EE034F2600 1113
33  06B0181A06200730FEDD 802
34  7500180ACB11AD00791F 696
35  4F131802DD231B0806E2 599
36  2E01CD76FDD03EC8B6C8 1483
37  1506B0D260FD7CAD677A 1284
38  B320CFC9CD7AFDD03E16 1491
39  3D20FDA704C03E7FDBFE 1379
40  1F00A9E62028F379EE24 1140
41  4FE607F508D3FE37C908 1299
42  07060302020101040402 32
43  07010304010207080608 47
44  07050407050504060704 54
45  04070306070805050503 54
46  06080506070000000000 32
```

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 455

SPECTRUM

Cybernoid

Un trepidante arcade de acción sin límites. Nuestro objetivo es recorrer los tres niveles de la base espacial para eliminar a los piratas, que se han apoderado de las mercancías que transportaba, y recuperar los objetos de valor. Un excelente programa que sorprende por la calidad de sus gráficos.




```
10 REM *** CARGADOR CYBERNOID
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=282TO312:READA:POKET.A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>3233 THEN PRINT"ERROR EN LOS D
ATOS DEL DATA":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$
="N"THEN POKE 294.44
40 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$="
N"THEN POKE 299.44
50 INPUT"ARMAMENTO ILIMITADO (S/N)";A$:
IFA$="N"THEN POKE 304.44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE CYBERNOID
Y PULSA   SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816.26:POKE817.1:POKE2050.0:LOAD
100 DATA 32.165.244.169.1.141.207.2.96.
234.169.36.141.198.112.169.44.141
110 DATA 83.45.169.0.141.60.91.76.36.8.
70.86.67
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```
 30 REM *      AMADOR          *
 40 REM *      MERCHAN         *
 50 REM *      RIBERA          *
 60 REM *   30/04/1988        *
 70 REM * ------------------- *
 80 REM *   CYBERNOID         *
110 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK VAL "7": CLS : CLEAR VAL "
25799"
120 FOR f=VAL "25800" TO VAL "2
5826"
130 READ a: POKE f,a: NEXT f
140 DATA 62,0,55,221,33,33,252,
17,17,0,205,86
150 DATA 5,62,255,55,221,33,4,1
01,17,252,154,205,86,5,201
160 INPUT "numero de vidas",a
170 IF a<NOT PI OR a>VAL "255"
THEN GO TO VAL "160"
180 INPUT "vidas infinitas?",a$
190 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T b=NOT PI: LET bb=VAL "5": GO T
O VAL "210"
200 LET bb=NOT PI
210 INPUT "infinitas vidas y vo
lver a empe-zar en coordenadas a
nteriores a la muerte?",a$
220 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T c=VAL "201": LET c1=NOT PI: LE
T c2=NOT PI: LET cc=VAL "5": GO
TO VAL "240"
230 LET cc=NOT PI
240 INPUT "sin enemigos libres?
",a$
250 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T d=NOT PI: LET d1=NOT PI: LET d
d=VAL "5": GO TO VAL "270"
260 LET dd=NOT PI
270 INPUT "escudo infinito?",a$
280 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T e=NOT PI: LET ee=VAL "5": GO T
O VAL "300"
290 LET ee=0
300 INPUT "tiempo de duracion d
el escudo? -original = 90- ";f
310 IF f<NOT PI OR f>VAL "255"
THEN GO TO VAL "300"
320 INPUT "armamento infinito?"
,a$
330 IF a$="s" OR a$="S" THEN LE
T g=NOT PI: LET gg=VAL "5": GO T
O VAL "342"
340 LET gg=NOT PI
342 PRINT INK 2;"                INSERTA
CINTA ORIGINAL  "
344 PRINT INK 2;"                TRAS
LA PANTALLA     "
345 PAUSE 50
350 RANDOMIZE USR VAL "25800"
360 POKE VAL "25941",a
370 IF bb=VAL "5" THEN POKE 366
87,b
380 IF cc=VAL "5" THEN POKE VAL
"36701",c: POKE VAL "36702",c1:
POKE VAL "36703",c2
390 IF dd=VAL "5" THEN POKE VAL
"39915",d: POKE VAL "39919",d1
400 IF ee=VAL "5" THEN POKE VAL
"27327",e
410 POKE VAL "32394",f
420 IF gg=VAL "5" THEN POKE VAL
"31818",g
430 RANDOMIZE USR VAL "25860"
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

SPECTRUM

```
10 REM Cargador del Cybernoid
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF80 TO &BF3E:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF81,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE'&
BF86,VAL(a$)
50 INPUT"Super-puntuacion";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF0B,&32
60 INPUT"Los objetos fijos no disparan";
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF10,&C9
70 INPUT"Quitar los bichos que se mueven
 entre  las columnas";a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &BF15,&C9
80 INPUT"Misiles inmoviles";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF1A,&C9
90 INPUT"Quitar gusanos";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &BF1F,&C9
100 INPUT"Quitar enemigos voladores";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF24,&C9
110 INPUT"Inmunidad total";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF29,&C9
120 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF2E,&C9
130 INPUT"Bonificar siempre";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF33,0
140 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &BF38,0
150 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.";:ON ERROR GOTO 160:TAPE
160 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:MO
DE 1:PRINT"LOADING CYBERNOID"
170 LOAD"!loader",&4800:MODE 1:INK 0,0:I
NK 1,24:INK 2,20:INK 3,26:BORDER 0:POKE
&4153,0:POKE &4154,&BF:CALL &4800
180 DATA 3E,35,32,AE,20,3E,4,32,27,2,3E,
30,32,35,2,3E,21,32,9B,29,3E,DD,32,9F,2C
,3E,21,32,4D,34,3E,DD,32,C6,2E,3E,DD,32,
11,35,3E,3A,32,3A,2B,3E,2A,32,C8,17,3E,2
6,32,66,14,3E,26,32,D,1A,C3,0,2
```

AMSTRAD

Cybernoid The Revenge

Nos encontramos ante la segunda parte de un programa que parecía difícil de superar. El juego sigue siendo de gran calidad e introduce algunas mejoras, aunque la historia y su desarrollo son practicamente iguales a Cybernoid.

LISTADO 1

```
 10 REM Cargador Cybernoid II
 20 REM Spectrum 48K
 30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
 40 PAPER BIN : INK 7: BORDER B
IN : CLEAR 24999: LET c=BIN : LE
T u=SGN PI: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
 50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
 25035,c: INPUT "Numero de vidas
? "; LINE a$: IF LEN a$ THEN POK
E 25037,VAL a$
 60 INPUT "Inmunidad total? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
 25045,c
 70 INPUT "Armamento infinito?
"; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN P
OKE 25049,c
 80 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
 25054,c
 90 INPUT "Los objetos fijos no
disparan? "; LINE a$: IF a$(u)<
>"S" THEN POKE 25057,c
 100 INPUT "Misiles inmoviles? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25060,c
 110 INPUT "Quitar gusanos? "; L
INE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25063,c
 120 INPUT "Quitar enemigos vola
dores? "; LINE a$: IF a$(u)<>"S"
 THEN POKE 25066,c
 130 INPUT "Quitar buscadores? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25069,c
 140 INPUT "Quitar los bichos de
 los pasadi-zos? "; LINE a$: IF
a$(u)<>"S" THEN POKE 25072,c
 150 INPUT "Superpuntuacion? ";
LINE a$: IF a$(u)="S" THEN POKE
25074,53
 160 PRINT #c;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK c: POK
E 23624,c: CLEAR
 170 LOAD ""CODE 40000: RANDOMIZ
E USR 25000
```

LISTADO 2

```
1   F3DD2100801100 1BCDF9 1123
2   6121008011004001001B 367
3   EDB0DD21006311FF9CCD 1399
4   F961AF32668D3E04323A 988
5   633EC932D18CAF328577 1238
6   3EC932DA7432D58A32B8 1282
7   9632E58F329E9A32E58D 1354
8   322A843E30324863C300 750
9   633EFF371408153E0FD3 808
10  FEC36205000000000000 552
```

DUMP: 40.0000
Nº BYTES: 94

10 REM Cargador Cybernoid II
20 REM Spectrum 128K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN : INK 7: BORDER B
IN : CLEAR 24999: LET c=BIN : LE
T u=SGN PI: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25035,c: INPUT "Numero de vidas
? "; LINE a$: IF LEN a$ THEN POK
E 25037,VAL a$
60 INPUT "Inmunidad total? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25045,c
70 INPUT "Armamento infinito?
"; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN P
OKE 25049,c
80 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25054,c
90 INPUT "Los objetos fijos no
disparan? "; LINE a$: IF a$(u)<
>"S" THEN POKE 25057,c
100 INPUT "Misiles inmoviles? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25060,c
110 INPUT "Quitar gusanos? "; L
INE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25063,c
120 INPUT "Quitar enemigos vola
dores? "; LINE a$: IF a$(u)<>"S"
THEN POKE 25066,c
130 INPUT "Quitar buscadores? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25069,c
140 INPUT "Quitar los bichos de
los pasadi-zos? "; LINE a$: IF
a$(u)<>"S" THEN POKE 25072,c
150 INPUT "Superpuntuacion? ";
LINE a$: IF a$(u)="S" THEN POKE
25074,53
160 PRINT #c;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK c: POK
E 23624,c: CLEAR
170 LOAD ""CODE 40000: RANDOMIZ
E USR 25000
```

LISTADO 2

```
1   F3DD2100801100 1BCDF9 1123
2   6121008011004001001B 367
3   EDB0DD21006311FF9CCD 1399
4   F961AF32DC8C3E043234 1099
5   633EC932478CAF3E5477 1051
6   3EC932BA7432488A3229 969
7   9632SB8F320F9A32SB8D 935
8   32BD833E30324263C300 890
9   633EFF371408153E0FD3 808
10  FEC36205000000000000 552
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 94

SPECTRUM

```
10 REM Cargador Cybernoid II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF3F:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF02,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas";a:IF a<>0 THEN POKE &BF07,a
50 INPUT"Inmunidad total";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF0C,&C9
60 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF11,0
70 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF16,&C9
80 INPUT"Los objetos fijos no disparan";
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF1B,&C9
90 INPUT"Misiles inmoviles";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF20,&C9
100 INPUT"Quitar gusanos";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF25,&C9
110 INPUT"Quitar enemigos voladores";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF2A,&C9
```

```
120 INPUT"Quitar los buscadores";a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &BF2F,&C9
130 INPUT"Quitar los bichos de los pasad
izos";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF3
4,&C9
140 INPUT"Super-puntuacion";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF39,&35
150 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
160 MEMORY &9FFF:MODE 1:LOAD"!"+"&A000:PO
KE &A08F,0:POKE &A090,&BF:CALL &A000
170 DATA F3,3E,35,32,6B,2B,3E,4,32,2A,1,
3E,3A,32,D6,2A,3E,3D,32,2F,16,3E,2A,32,8
A,13,3E,DD,32,DA,28,3E,21,32,BE,34,3E,DD
,32,EA,2D,3E,3A,32,A4,38,3E,DD,32,EA,2B,
3E,DD,32,34,22,3E,30,32,38,1,C3,42,0
```

AMSTRAD
```

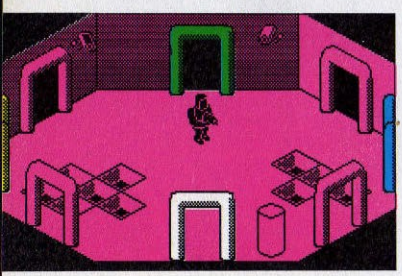
Diccionario de Pokes

```
0 REM CYBERNOID II
1 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
2 FORN=0TO52:READA:POKE272+N,A:S=S+A:NE
XT
3 IFS<>5685THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
4 POKE53281,1:POKE53280,1
5 INPUT" VIDAS INFINITAS  (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE306,44
6 INPUT" ARMAMENTO INFINITO  (S/N)";A$:
IFA$="N"THENPOKE311,44
7 INPUT" INMUNIDAD (S/N)";A$:IFA$="N"TH
ENPOKE316,44
8 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
9 GETA$:IFA$=""THEN9
10 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
30 DATA32,165,244,169,30,141,187,4,169,
1,141,188,4,96,169,76,141
40 DATA24,2,169,48,141,25,2,169,1,141,2
6,2,76,0,2,169,165
50 DATA141,237,78,169,0,141,231,50,169,
96,141,195,78,108,252,255,74,68,83
```

COMMODORE

Chain Reaction

El argumento nos traslada al interior de una central nuclear donde un grupo de activistas del Partido Antinuclear ha llevado a cabo un siniestro sabotaje. Afortunadamente, contamos contigo para arreglarlo todo y poner a cada uno en su lugar.



```
10 REM *******  CHAIN REACTION  *******
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 REM *  POKE 34276,36 =>TIEMPO INF. *
40 REM *  POKE 50842,173 =>RAD. INF. *
50 REM *  POKE 50927,173 =>VUELO INF. *
60 REM *******COMENZAR=SYS 32768*******
70 POKE 53280,0:POKE53281,0:PRINT CHR$(
147);CHR$(158)
80 READ A:IFA=-1THEN 100
90 POKE320+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 80
100 IF S<>7174 THEN PRINT"ERROR EN DATA
S!":END
110 INPUT "RAD. INF. (S/N)";A$
120 INPUT "VUELO INF. (S/N)";B$
130 INPUT "TIEMPO INF. (S/N)";C$
140 IFA$="N"THEN POKE 360,44
150 IFB$="N"THEN POKE 363,44
160 IFC$="N"THEN POKE 368,44
170 PRINT:PRINT:PRINT"INTRODUCE LA CINT
A ORIGINAL Y PULSA SPC"
180 WAIT 197,60:POKE 816,64:POKE 817,1:
LOAD
190 DATA 32,165,244,169,32,141,187,3,16
9,83,141,188,3,169
200 DATA 1,141,189,3,96,160,32,140,55,2
54,160,102,140,56
210 DATA 254,160,1,140,57,254,172,106,6
,96,160,173,140,154
220 DATA 198,140,239,198,160,36,140,228
,133,238,32,208,96,-1
```

COMMODORE

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **    J.E BARBERO     **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM  48K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 60 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
 80 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : PAPER 0: INK 0: CLS : LOAD "
"CODE
 100 INPUT "  QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N GO TO 110
 105 POKE 43646,0: POKE 42499,0:
POKE 40642,0
 110 INPUT " QUIERES JET INFINIT
O (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
 115 POKE 42022,167: POKE 42117,
0
 120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 43339,0
 130 INPUT "CUANTOS CONTENEDORES
 PARA ACABAR (1-18) ";N
 135 POKE 33603,0: POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768
```

SPECTRUM 48K

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **    J.E BARBERO     **
 40 REM **                    **
 45 REM **  SPECTRUM 128K     **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 60 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
 80 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : PAPER 0: INK 0: CLS : LOAD "
"CODE
 100 INPUT "  QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N GO TO 110
 105 POKE 40777,0: POKE 42631,0:
POKE 43770,0
 110 INPUT " QUIERES JET INFINIT

O (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
 115 POKE 42154,167: POKE 42249,
0
 120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 43471,0
 130 INPUT "CUANTOS CONTENEDORES
 PARA ACABAR (1-18) ";N
 135 POKE 33640,0: POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768
```

SPECTRUM 128K

Challenge of the Gobots

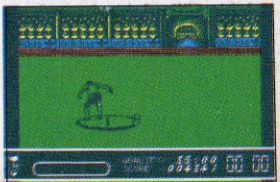
El diablo Gog y el Dr. Braxis han decidido eliminar a los Gobots. Para evitarlo, debes trasladarte al planeta Moebius y destruir todas las bases en forma de cúpula que encuentres en su superficie. Algunas de ellas te depararán sorpresas no siempre desagradables.

```
 10 REM CARGADOR GOBOTS
 20 REM POR ALBERTO SUCRE
 30 REM      22-4-1988
 40 FOR i=40192 TO 40448: POKE
i,158: NEXT i
 50 FOR a=40599 TO 40653
 60 READ b: POKE a,b: NEXT b
 70 PRINT AT 4,5; FLASH 1;"PULS
A PLAY"
 80 RANDOMIZE USR 40599
 90 LOAD ""
 100 DATA 62,157,237,71,237,94,2
01,229,213,197,245
 110 DATA 175,50,18,91,58,171,91
,254,195,32,18,33
 120 DATA 197,158,17,171,91,1,10
,0,237,176,62,63
 130 DATA 237,71,237,86,243,241,
193,209,225,255,201
 140 DATA 33,0,50,34,129,200,195
,209,182
```

SPECTRUM

Daley Thompson's

Este juego te brinda la posibilidad de enfrentarte a uno de los mejores atletas de todos los tiempos : Daley Thompson, campeón en dos olimpiadas consecutivas, de la disciplina atlética más completa: el decathlon.



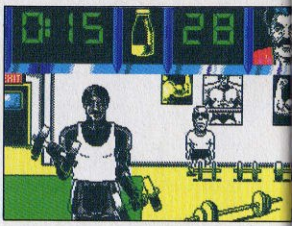
Diccionario de Pokes

```
  10 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*-*
  20 REM * J.R.LEON TORIBIO*
  30 REM *                 *
  40 REM *   SPECTRUN 48K  *
  50 REM *                 *
  60 REM *OLYMPIC CHALLENGE*
  70 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*-*
  80 PAPER 0: BORDER 0: INK 0: C
LS : LOAD ""CODE 23296
  85 INPUT "V.INF. EN 1-FASE(S/N
)";A$: IF A$<>"S" AND A$<>"s" TH
EN POKE 23324,0
  87 INPUT "V.INF EN 2-FASE(S/N)
";A$: IF A$<>"S" AND A$<>"s" THE
N POKE 23328,0
  90 PRINT AT 13,5; INK 7; FLASH
 1;"INTRODUCE CINTA ORIGINAL"
 100 PRINT AT 15,10; INK 7; FLAS
H 1;"PULSA UNA TECLA": PAUSE 0
 110 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : RANDOMIZE USR 23296
```

Listado 2

```
1   210E5B115E6C011600ED 633
2   B0C3006B3A31FFFE01C8 1295
3   FE023EA7200432BE78C9 1062
4   329777C9000000000000 521
```

DUMP:	40.000
Nº BYTES:	40



SPECTRUM

Dark Fusion

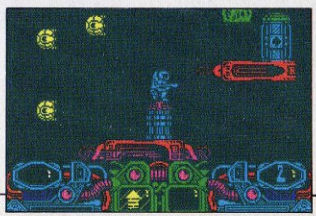
La historia se centra en la prueba que debe superar un aprendiz del Cuerpo de Guerreros Especiales, en la que se enfrentará a agresivos alienígenas y todo tipo de bichos que intentarán eliminarle.

```
10 REM Cargador Dark Fusion
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&9200 TO &920C:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &9201,0
50 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &9206,&A7
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
70 MODE 0:MEMORY &271B:CALL &BD37:LOAD"!
loader",&2710:POKE &287D,0:POKE &287E,&9
2:CALL &2710
80 DATA 3E,1,32,CB,7,3E,96,32,40,19,C3,8
4,3
```

AMSTRAD

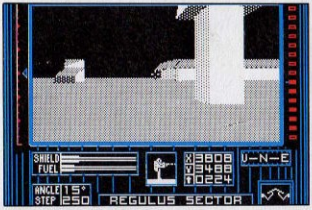
```
  10 REM Cargador Dark Fusion
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 28000: POKE 23658,8
  40 FOR n=33700 TO 33723: READ
a: POKE n, a: NEXT n
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 33715,0
  60 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 33720,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  80 LOAD ""CODE 32768: RANDOMIZ
E USR 33700
  90 DATA 33,176,131,34,133,128,
34,137,128,195,0,128,175,50,232,
196,62,167,50,152,211,195,0,132
```

SPECTRUM



Dark Side

Si la primera parte de este programa, Driller, fue uno de los mejores juegos creados en tres dimensiones, esta segunda representa la culminación de la revolucionaria técnica empleada en ambos: el freescape. Los Ketars atancan de nuevo y han instalado sobre la superficie de Tricuspid una terrible arma: el Zephyr One.




```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ****   DARK SIDE   ****
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999
 80 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 90 LOAD ""CODE 65088
 100 FOR N=65275 TO 65286: READ
A: POKE N,A: NEXT N
 110 DATA 205,120,255,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
 120 FOR n=65400 TO 65425: READ
b: POKE n,b: NEXT n
 130 DATA 33,0,64,84,30,1,117,1,
255,26,237,176,175,50,226,185,50
,43,187,50,136,177,50,22,186,201
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65088
9100 REM
9200 REM ******** POKES ********
9300 POKE 47586,0: REM FUEL INFI
NITO
9400 POKE 47915,0: POKE 45448,0:
 REM SHIELD INFINITO
9500 POKE 47638,0: REM TIEMPO IN
FINITO
```

SPECTRUM

Dea Tenebrarum

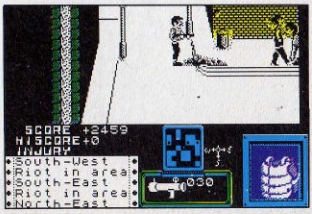
Cuenta la leyenda que la diosa de las Tinieblas, prometida de Lucifer, se cansó de que éste no fijara la fecha de la boda y le abandonó para unirse a las fuerzas del Bien. Hoy, noche de brujas, Satán ha decidido vengarse.

```
 10 REM DEA TENEBRARUM
 20 CLEAR VAL "23999": LOAD ""S
CREEN$ : LOAD ""CODE : POKE VAL
"55231",NOT PI: RANDOMIZE USR VA
L "47899"
```

SPECTRUM

Death Wish-3

Basado en la película del mismo título, este programa nos situa en las calles de Nueva York donde, armados hasta los dientes, debemos acabar con las pandillas



Diccionario de Pokes

de navajeros y demás bandas de gamberros que tienen atemorizada a la población. Un divertido programa a la altura de los grandes títulos de software.

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

```
10 REM Cargador Death wish 3
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A04C:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$
(a$)<>"S"THEN POKE &A027,58
50 INPUT"Municion infinita? ",a$:IF UPPE
R$(a$)<>"S"THEN POKE &A02C,53:INPUT"Muni
cion maxima? ",a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN
POKE &A031,127:POKE &A036,127:POKE &A03B
,127:POKE &A040,127
60 INPUT"Quieres super-puntuacion? ",a$:
IF UPPER$(a$)<>"S"THEN POKE &A045,3:POKE
 &A046,32
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 80::TAPE
80 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &A000
90 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21
,25,A0,11,0,3,1,28,0,ED,B0,3E,C3,32,8E,1
,21,0,3,22,8F,1,C3,0,1,F3,3E,C9,32,19,26
,3E,AF,32,8E,21,3E,1E,32,A9,43,3E,A,32,A
2,43,3E,14,32,A3,43,3E,A,32,A8,43,21,0,0
,22,D6,27,C3,84,3
```

AMSTRAD

```
10 REM *** CARGADOR DEATH WISH 3
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO319:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>4721THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..";:STOP
30 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE302,44
40 INPUT"RESISTENTE A GOLPES (S/N)";R$:IFR$="N"THENPOKE307,44
50 INPUT"CHALECO INPENETRABLE (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE294,44:POKE297,44
80 PRINT"PREPARA DEATH WISH 3 Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKEB16,16:POKEB17,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,36,160,1,142,148,4,142,167,5,140,149,4,140,168,5
110 DATA 96,169,189,141,94,82,141,249,84,169,165,141,56,87,169,44,141,40,87
120 DATA 76,0,64,70,86,67
```

COMMODORE

LISTADO 1

```
   3 REM J.EMILIO BARBERO
  10 CLEAR 25000: BORDER 0: PAPE
R 0: INK 7: CLS : POKE 23658,8
  15 LOAD ""CODE 32765
  20 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N)";a$: IF a$="N" THEN PO
KE 32865,0
  30 INPUT "QUIERES ARMAMENTO IN
FINITO (S/N)";a$: IF a$="S" THEN
 GO TO 90
  35 POKE 32870,0: POKE 32874,0
  40 INPUT "QUIERES CAMBIAR EL N
UMERO DE MUNICIONES CON QUE EMPI
EZAS (S/N)";a$: IF a$="N" THEN G
O TO 90
  50 INPUT "ESCOPETA (0-127)";n:
 POKE 32862,n
  60 INPUT "PISTOLA (0-127)";n:
POKE 32887,n
  70 INPUT "METRALLETA (0-127)";
n: POKE 32892,n
  80 INPUT "BAZOOKA (0-127)";n:

POKE 32897,n
  90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N)";a$: IF a$="N" THEN
 POKE 32905,0
 100 INPUT "QUIERES SUPER-SCORE
(S/N)";a$: IF a$="S" THEN GO TO
110
 105 POKE 32877,0: POKE 32880,0
 110 PRINT "          PON LA CINTA OR
IGINAL                Y PULSA UNA T
ECLA"
 120 PAUSE 0
 125 LOAD ""CODE 50000
 130 RANDOMIZE USR 32765
```

LISTADO 2

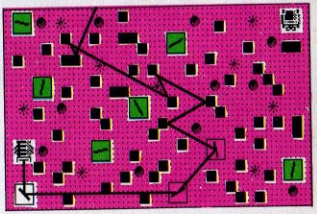
Línea	Datos	Control
1	319880DD21004011001B	691
2	3EFF37CD5605DD21005B	1013
3	1100253EFF37CD5605DD	943
4	210084110070C3EFF37CD	883
5	56052100581101580 1FF	574
6	023600ED B0DD21004011	804
7	00043EFF37CD56052 14F	784
8	80110044016400ED B0C3	922
9	004421004031FF5F1100	581
10	80010004ED B03EC9329E	1017
11	9B3EC3321797AF321697	1034
12	32F19D32F29D3E1E3258	1127
13	AA3E0A3259AA3E14325E	777
14	AA3E0A325FAA3EC932AF	1045
15	74C3406C000000000000	463

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 145

SPECTRUM

Deflektor

Por una vez no tenemos que enfrentarnos a sanguinarios enemigos. Deflektor es sólo un divertido pasatiempo para desarrollar nuestra habilidad mental, al tiempo que trasladamos un rayo láser desde su generador hasta el convertidor de energía.



```
0 REM *****D*E*F*L*E*K*T*O*R*********
1 REM JOSE DOS SANTOS Y FONY
2 REM       JOSE DOS SANTOS Y FONY
3 REM             JOSE DOS SANTOS Y FONY
4 REM *****D*E*F*L*E*C*T*O*R*********
10 FOR N=0 TO 21
20 :READ A
30 :POKE 80+256+N,A
40 :S=S+A
50 NEXT N
60 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,7
70 PRINTCHR$(147)"PREPARA DEFLEKTOR Y P
ULSA UNA TECLA"
80 GETA$:IFA$=""THEN GOTO 80
90 POKE816,80:POKE817,1:LOAD"
95 POKE631,13:POKE198,1:NEW
100 DATA32,165,244,169,94,141,204
110 DATA2,169,1,141,205,2,96
120 DATA169,250,141,127,46,76,5,8
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina...":sum=0:FOR n=&A000 TO &
A0B9:READ a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:NEXT:FOR n=
&BF08 TO &BF97:READ a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:N
EXT:IF sum<>26729 THEN PRINT"Error en los data...":END
40 CLS:INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF73,
0 ELSE INPUT"Numero de vidas";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE &BF78,VAL
(a$)
50 INPUT"Nivel inicial";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE &BF7D,0:POKE &B
F82,VAL(a$)-1
60 INPUT"Sin sobrecargas";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF8C,&C9
70 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF91,0
80 INPUT"Sin enemigos";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF87,&C9
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...":ON ERROR GOTO 100:!TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &A000
110 DATA 21,8,A0,E,FF,C3,16,BD,21,0,40,11,4A,0,1,5C,1,ED,B0,21,27,
A0,11,0,BE,1,93,0,ED,B0,21,8,BF,22,CF,0,C3,82,0
120 DATA 5D,74,E8,46,2D,4,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,
29,0,29,0,29,0,29,0,29,1F,29,C0,D6,3E,D7,3E,D7,FE,28,C0,D6,C0,28,3
E,29,1F,29,0,29,0,29,0,29,0,EA,61,CE,25,4B,23,C9,FF,F6,1F,22
130 DATA 1,CD,E,D9,5,29,FF,C9,4,D9,F7,C7,2,8,E0,24,3,C9,12,25,1,21
,2,CD,4,25,F3,2A,0,A,1,4B,22,29,2,2B,A,27,0,37,12,2B,0,D4,FB,8,FF,
4F,DE,2D,6,2B,6,23,FC,33,E,D7,4,7D,1,ED,5A,CD,6C,E7,5E,CB,64,3F,4A
,17,50,CD,72,D9,58,C5,5C,35
140 DATA 3E,8,32,4A,0,3A,4F,0,CB,CF,32,4F,0,11,75,0,CD,73,1,3A,4F,
0,CB,C7,32,4F,0,11,5,3,CD,73,1,21,0,0,22,79,5,CD,3D,5,21,3E,9C,11,
FF,9F,1,6B,91,ED,B8,21,0,BE,11,0,10,1,93,0,ED,B0
150 DATA E,29,11,0,10,21,9E,F7,18,2,65,9,1A,AD,12,6F,13,1A,AC,12,1
3,47,7B,A7,20,F0,7A,FE,A0,20,EB,21,0,10,11,0,0,1,0,90,ED,B0
160 DATA 3E,3D,32,CF,7,3E,3,32,BB,4,3E,2,32,C4,4,3E,3C,32,C6,4,3E,
3A,32,CC,29,3E,D8,32,BE,25,3E,2D,32,1C,25,C3,83,4
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador del Deflektor
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65535: LOAD ""CODE 65000: P
OKE 23658,8: CLS : RANDOMIZE USR
 65000: POKE 23397,0
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23371,0: INPUT "Numero de vidas
? (1-255) ";LINE a$: IF LEN a$
THEN POKE 23373,VAL a$: POKE 233
81,0
  50 INPUT "Nivel inicial? (1-60
) ";LINE a$: POKE 23385,0: IF L
EN a$ THEN POKE 23385,132: POKE
23387,VAL a$-1
  60 INPUT "Sin sobrecargas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23394,0
  70 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23397,0
  80 INPUT "Sin enemigos? ";LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23
405,0
  90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLEAR : RANDOMIZE USR 65012
 100 SAVE "DEFLEKTOR"CODE 65000,313: V
ERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	2150FE11045B01D100ED	926
2	B0C9DD210000111100AF	840
3	37CD5605DD21CB5C11E8	1149
4	033EFF37CD56052117 5D	820
5	1126B601340 1ED8031 00	753
6	5CF32125FE229186C35B	1306
7	B63E083226B63A2BB6CB	1008
8	CF322B6611740 0CD27B7	1042
9	3A2BB6CBC7322BB61102	979
10	03CD27B711045BED534E	940
11	BBC3CCBAEDB0F321EFDD	1921
12	111AFD01C981EDB80E29	1103
13	11647D213E6A18026509	579
14	1ABD126F131AAC121347	653
15	7BFE1A20EF7AFEFD20EA	1569
16	21715B11007D016400ED	717
17	B021007D110060010000	576
18	EDB0AF32A9863E03321A	1082
19	543E32B086AF322384	1121
20	3E00322584AF32E1A632	947
21	21883251A63EC9329FAB	1109
22	C30884FFFFFFFFFFFFFF	2120
23	FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF	2550
24	FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF	2550
25	FFFFFFFFFF82B60000000	1587
26	0000000000120000000	36
27	8000800000000000000	256
28	0000000000000018AA95	393
29	600000000FFFF800000	835
30	4D00EE511200ED510C01	745
31	5CDEE057F30DDB02D802	1115
32	4D00DB500000000000000	376

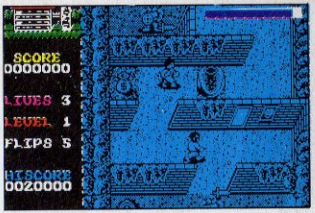
DUMP: 40.000
N.º BYTES: 313

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.

SPECTRUM

Desolator

Un veterano de la guerra del Vietnam es contratado como mercenario para introducirse en la fortaleza de Kairos y destruirle. Para realizar su misión, este hombre, sin escrúpulos ni ideales, tiene que enfrentarse a múltiples enemigos la mayoría de los cuales pueden ser eliminados con un certero y contundente puñetazo.




```
   1 REM
   2 REM POR J.J.G.Q.
   3 REM
   5 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR : GO SUB 9500: POKE 23658,8
: GO SUB 1000: MERGE ""
   6 CLS
  25 RANDOMIZE USR 23296
1000 RESTORE 9000
1010 READ A: IF A=0 THEN RETURN
1015 READ A$: LET A$=A$+" ? "
1020 IF A<10000 THEN GO SUB A: G
O TO 1010
1040 INPUT "": PRINT #1;AT 1,0;
PAPER 1; INK 7;TAB (32-LEN A$)/2
;A$,
1050 GO SUB 2000
1060 IF K THEN POKE A,0
1070 GO TO 1010
2000 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 2000
2010 LET K=K$="N"
2020 IF INKEY$="" THEN GO TO 202
0
2030 BEEP .1,0: RETURN
3000 INPUT ""+A$; LINE Z$: IF Z$
="" THEN LET Z=DEF: GO TO 3030
3010 LET Z=VAL Z$: IF Z<1 OR Z>M
AX THEN GO TO 3000
3030 READ P: POKE P,Z: RETURN
4000 LET MAX=255: LET DEF=3: GO
TO 3000
8999 REM
9000 DATA 23314,"VIDAS INFINITAS
"
9010 DATA 23306,"SALTOS ILIMITAD
OS"
9020 DATA 23309,"BOMBAS ILIMITAD
AS"
9040 DATA 4000,"NUM. VIDAS (1-25
5) o ENTER",23321
9050 DATA 0
9500 RESTORE 9600: LET SUM=0
9510 FOR R=23296 TO 23330: READ
A: LET SUM=SUM+A: POKE R,A: NEXT
 R
9520 READ A: IF SUM<>A THEN PRIN
T "ERROR EN DATOS!": STOP
9530 RETURN
9540
9600 DATA 33,7,91,34,1,255,201
9610 DATA 175,50,162,143,50,85
9620 DATA 144,62,167,50,212,154
9630 DATA 62,1,50,20,132,62,3
9640 DATA 50,129,133,50,245,127,
195,148,117
9650 DATA 3600
```

SPECTRUM

Desperado

¿Recuerdas a Gary Cooper en «Solo ante el peligro»? Pues un papel parecido es el que te toca representar en este juego. Eres un sheriff del lejano Oeste y debes limpiar la ciudad de bandidos y foragidos. Ellos son astutos y

```
10 INPUT"NUMERO DE FASE: ";N
20 IF N<1 OR N>5 THEN GOTO 10
30 FOR I=56000! TO 56008!
40 READ A:POKE I,A:NEXT
50 POKE 56009!,N
60 RUN"cas:
70 DATA 201,201,201,2,&h50,&hc3
80 DATA 201,&h51,&hc3
```

MSX

malvados, pero nadie puede amedrentar a un tipo tan duro como tú. Muy buenos gráficos y scroll ascendente.

```
  10 INPUT "FASE POR LA QUE DESE
AS EMPEZAR :";n: IF n<1 OR n>6 T
HEN GO TO 10
  20 FOR i=65400 TO 65412: READ
a: POKE i,a: NEXT i
  30 PRINT "     INSERTA LA CINTA
ORIGINAL"
  40 LOAD ""
 100 DATA 4,113,214,n,124,214,n,
30,199,n,58,210,167
```

SPECTRUM

```
10 REM CARGADOR "DESPERADO" (AMSTRAD CIN
TA)
20 INPUT"NUMERO DE FASE (1/5): ",n
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20
40 FOR i=40000 TO 40005
50 READ a:POKE i,a
60 NEXT:POKE 40006,n:RUN"!"
70 DATA &02,&D0,&07,&C9,&D1,&07
```

AMSTRAD

Dragon Ninja

«Golpea sin piedad a todo el que se interponga en tu camino, porque él hará lo mismo contigo.» Con este lema siempre presente podrás aventurarte a través de los ocho niveles del juego.

```
 1 REM*******************************
 2 REM*                             *
 3 REM*      DRAGONNINJA            *
 4 REM* JOSE DOS SANTOS TORRIJOS 1989 *
 5 REM*                             *
 6 REM*******************************
 7 :
 8 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINTCHR$(147
)
 9 FORN=365TO405:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
10 IFS<>5174THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
11 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE386,44
12 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE391,44
13 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE396,44
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
15 :
16 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N16
17 POKE816,109:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
18 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,
128,141,187,3,169,1,141,188
19 DATA3,96,169,173,141,122,128,169,0,1
41,76,130,169,255,141,208,155
20 DATA238,32,208,96,74,68,83
```

COMMODORE

```
10 REM Cargador Dragon Ninja
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF38:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum<>5044 THEN PRINT"Erro
r en los data...":END
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF25,0
50 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &BF2A,0
60 INPUT"Continuar siempre al morir";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF32,0
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 CALL &BD37:MEMORY &7FFF:MODE 1:LOAD"!
",&8000:CALL &BF00
90 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,42,1,7D,ED
,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2
0,F2,21,24,BF,22,51,80,C3,1B,80,3E,3D,32
,54,1D,3E,3D,32,16,1F,32,51,22,3E,3D,32,
7,15,C3,0,80
```

AMSTRAD

Dragon's Lair II

Si logras superar las ocho pruebas que te propone este juego, puedes considerarte el caballero más valiente y audaz de tu aldea.

```
 10 REM CARGADOR PARA DRAGON'S
LAIR II
 15 CLEAR 32767
 20 LOAD ""SCREEN$
 30 LOAD ""CODE 33024
 40 POKE 35766,167
 50 RANDOMIZE USR 33025
```

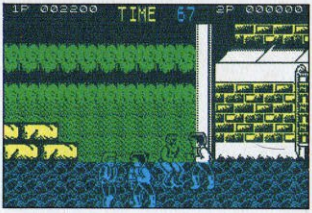
SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR
12 REM *** ESCAPE FROM SINGES'S CASTLE
20 REM *** POR F.V.C
30 FORT=0TO69:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
35 IFS<>7245THENPRINT"ERROR EN LOS DATA !!":STOP
40 INPUT"▼VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="S"THENPOKE302,165:GOTO 60
50 INPUT"▼VIDA EXTRA AL TERMINAR CADA ETAPA (S/N)";E$:IFE$="S"THENPOKE323,0
60 INPUT"ETAPA INICIAL (1 A 8)     1";I:IF(I>8)OR(I<1)THEN60
62 POKE333,(I-1)
70 PRINT"▼COLOCA LA CINTA DEL SINGE'S CASTLE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
80 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
90 REM * VIDAS INFINITAS:POKE $1010,$A5
92 REM * VIDA EXTRA:POKE $0CDD,$00
100 DATA 32,165,244,238,47,9,78,215,8,206,217,8,96,70,86,67,169,45,141,242
110 DATA 69,169,1,141,243,69,76,1,68,169,198,141,16,16,169,74,141,194,12,141
120 DATA 204,12,169,1,141,195,12,141,205,12,169,4,141,221,12,76,0,12,165,38
130 DATA 201,0,176,3,198,37,96,76,4,33

READY.
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Double Dragon



Johnny es un estupendo karateka que tiene que enfrentarse a una pandilla de mafiosos que han secuestrado a su novia. Un adictivo programa que logrará mantenernos enganchados al joystick hasta el final.

```
 101 CLEAR 57675
 110 LOAD ""CODE
 120 POKE 60120,0: POKE 60121,25
0: POKE 61495,201
 130 FOR F=64000 TO 64012: READ
A: POKE F,A: NEXT F
 140 DATA 33,107,147,54,0
 150 DATA 33,40,185,54,0
 170 DATA 195,86,144
 180 INPUT "INF. CREDITOS?",A$
 190 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64000 TO 64004: POKE F,0: NE
XT F
 220 INPUT "INF. TIEMPO?",A$
 230 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64005 TO 64009: POKE F,0: NE
XT F
 240 LET A=USR 60000
```

SPECTRUM

Earthlight

Los piratas espaciales han decidido saquear tu nave, pero como es lógico, no vas a cruzarte de brazos y permitir que lo hagan. Un juego que tiene mucho de arcade y algo de estrategia. Aderezado con unos excelentes movimientos y un scroll increíblemente suave, es también un programa de indiscutible originalidad. Si añadimos a todo esto, un buen nivel de adicción, tenemos como resultado un juego sencillamente sensacional.

LISTADO 1

```
 40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 52000: POKE 236
58,8: CLS
 50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 52081,0: POKE 52084,0
 60 INPUT "Misiles infinitos? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 52087,0
 70 INPUT "Fuel infinito? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 5
2090,0: POKE 52098,0: POKE 52106
,0
 80 INPUT "Escudo infinito? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 52093,0: POKE 52101,0
 90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100
 100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
: PRINT AT 1,10; PAPER 1; INK 7;
 EARTHLIGHT ": LOAD ""CODE 5248
0 : POKE 52564,195: POKE 52565,3
2: POKE 52566,203: RANDOMIZE USR
 52111
```

LISTADO 2

```
 1  3215FF14D5E5235E2356 1038
 2  211BCDA7ED52E1D1CA1B 1414
 3  CD3E323254CD2115FF22 999
 4  55CD3EC332325D214ECB 1054
 5  22335DC3005D3E213232 661
 6  5D210000223 35D2167CB 643
 7  11845D012800EDB0C332 941
 8  5DCD6205D2725DF3AF32 1286
 9  6B00326D0032A2C932FC 981
10  C3322C43EC93295C532 1185
11  58C53E3A324DC6FBC300 1176
12  6031B45FC300CD000000 820
```

DUMP: 40.000 Nº BYTES: 117

SPECTRUM 48K

LISTADO 1

```
 10 REM Cargador Earthlight
 20 REM Spectrum 128K
 30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
 40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 52000: POKE 236
58,8: CLS
 50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 52081,0: POKE 52084,0
 60 INPUT "Misiles infinitos? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 52087,0
 70 INPUT "Fuel infinito? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 5
2090,0: POKE 52098,0: POKE 52106
,0
 80 INPUT "Escudo infinito? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 52093,0: POKE 52101,0
 90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100
 100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR

: PRINT AT 1,7; PAPER 1; INK 7;"
 EARTHLIGHT - 128 ": LOAD ""CODE
 52480 : POKE 52564,195: POKE 52
565,32: POKE 52566,203: RANDOMIZ
E USR 52111
```

LISTADO 2

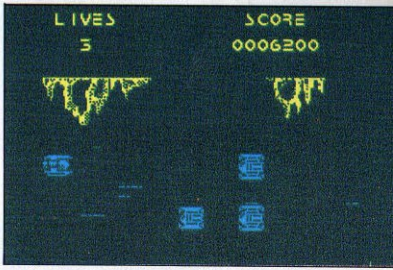
```
 1  3215FF14D5E5235E2356 1038
 2  211BCDA7ED52E1D1CA1B 1414
 3  CD3E323254CD2115FF22 999
 4  55CD3EC332325D214ECB 1054
 5  22335DC3005D3E213232 661
 6  5D210000223 35D2167CB 643
 7  11AA5D012800EDB0C332 979
 8  5DCD6205D2985DF3AF32 1324
 9  C70032C90032FEC93258 1093
10  C4327FC43EC932F1C532 1370
11  B4C53E3A32A9C6FBC300 1360
12  6031B45FC300CD000000 820
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 117

SPECTRUM 128K

Eliminator

Un clásico «matamarcianos» de gran poder adictivo que te enganchará rápidamente, aunque es posible que también te desesperes de tanto apretar el botón del joystick.



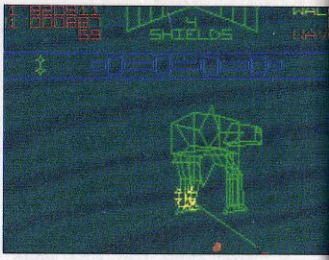

```
80 CLEAR 24575
90 LOAD ""CODE
100 LOAD ""CODE
110 POKE 35962,0
120 RANDOMIZE USR 38817
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Empire Strikes Back

Tras la derrota sufrida por las fuerzas del Imperio, Luke, Leia y Han vuelven a ser acosados por los malévolos planes de Darth Vader. El juego se desarrolla en cuatro fases distintas, en cada una de las cuales deberemos enfrentarnos con adversarios diferentes.

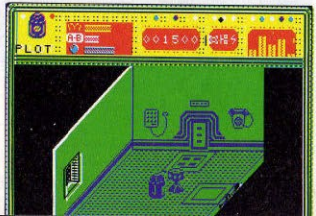


```
10 REM ************************
20 REM **                    **
30 REM **    J.E BARBERO     **
40 REM **                    **
45 REM **   SPECTRUM  48K    **
47 REM **                    **
50 REM ************************
55 REM
60 REM * EMPIRE STRIKES BACK *
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 65535: POKE 23658,8
 80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL                Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0 : LOAD ""CODE
 90 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
100 FOR N=65305 TO 65312
200 READ A: POKE N,A
300 NEXT N
400 DATA 62,0,50,104,170,195,0,
224
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
```

SPECTRUM

Fifth Quadrant

Una extraña raza de criaturas mutantes ha invadido una pacífica nave de reconocimiento, convirtiendo en una horrible pesadilla lo que prometía ser un viaje rutinario.




```
10 REM The fifth quadrant
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF25:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF01,0:POKE &BF06,0
50 INPUT"Disparos infinitos";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF0B,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF10,&A7
70 INPUT"Energia de transferencia infini
ta";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF15,
0
80 INPUT"Atravesar puertas";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF1A,0
90 INPUT"Grupo colocado y partida contin
ua";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF1F,
&C9
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR
GOTO 110
110 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:POKE &408
B,0:POKE &408C,&BF:CALL &4000
120 DATA 3E,3D,32,D2,78,3E,35,32,D7,9D,3
E,3D,32,34,7A,3E,76,32,23,84,3E,3D,32,38
,A8,3E,26,32,BB,9E,3E,3E,32,79,73,C3,60,
99
```

AMSTRAD

```
10 REM ****** THE FIFTH QUADRANT ******
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 POKE 53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147);CHR$(159)
40 FORT=0 TO 162:READA:S=S+A:POKE849+T,A:NEXT
50 FORT=0 TO 24:READA:S=S+A:POKE320+T,A:NEXT
60 IF S<>23903 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
70 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$
80 INPUT"DISPARO INFINITO (S/N)";B$
90 INPUT"AUTO-FIRE (S/N)";C$
100 A=44:IF A$="N"THEN POKE 322,A:POKE 325,A:POKE 328,A
110 IF B$="N"THEN POKE 331,A:POKE334,A
120 IF C$="N"THEN POKE 339,A
130 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
140 WAIT 1,49,49:SYS849
150 DATA 120,169,252,141,40,3,169,2,141,41,3,173,17,208
160 DATA 41,239,141,17,208,169,0,133,198,133,157,169,128,141
170 DATA 4,221,169,1,141,5,221,169,25,141,14,221,165,1
180 DATA 41,31,133,1,160,0,32,188,3,32,211,3,133,193
190 DATA 32,211,3,133,194,32,211,3,133,195,32,211,3,133
200 DATA 196,32,211,3,145,193,230,193,208,2,230,194,165,193
210 DATA 197,195,165,194,229,196,144,235,206,187,3,208,207,169
220 DATA 8,72,169,18,72,76,64,1,4,32,227,3,102,189
230 DATA 165,189,201,227,208,245,32,211,3,201,227,240,249,201
240 DATA 237,208,234,96,162,8,32,227,3,102,189,238,32,208
250 DATA 202,208,245,165,189,96,169,16,44,13,220,240,251,173
260 DATA 13,221,74,169,25,141,14,221,96
270 DATA 169,173,141,54,21,141,36,56,141,184,56,141,188,132
280 DATA 141,27,133,169,169,141,161,132,76,28,8
```

COMMODORE

```
  1 REM  CARGADOR DE POKES PARA
     "THE FIFTH QUADRANT"
     ************************
     *                      *
     *  ©JOSE LUIS ARRANZ   *
     *                      *
     ************************
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 25400: PRINT AT 10,6; FLASH
 1; INK 6;" THE FIFTH QUADRANT "
;AT 12,10;" IS LOADING ";AT 0,0:
 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 537
02: PRINT AT 0,0: LOAD ""CODE :
PRINT AT 0,0: LOAD ""CODE
 20 POKE 23658,8: INPUT "QUIERE
S TIEMPO INFINITO (S/N):"; LINE
a$: IF a$="S" THEN POKE 40511,20
1
 30 INPUT "QUIERES VIDA INFINIT
A (S/N):"; LINE a$: IF a$="S" TH
EN POKE 50137,201: POKE 45924,0:
 POKE 45925,0
 40 INPUT "QUIERES (A-B) INFINI
TA (S/N):", LINE a$: IF a$="S" T
HEN POKE 46042,0: POKE 46043,0
 50 INPUT "QUIERES BOMBAS INFIN
ITAS (S/N):"; LINE a$: IF a$="S"
 THEN FOR a=40711 TO 40713: POKE
 a,0: NEXT a
 60 INPUT "QUIERES JUGAR SIN EN
EMIGOS ZIMEN(S/N):"; LINE a$: IF
 a$="S" THEN POKE 49664,201
 70 INPUT "QUIERES TELETRANSPOR
TE SIN (A-B)(S/N):"; LINE a$: IF
 a$="S" THEN FOR a=46039 TO 4604
3: POKE a,0: NEXT a
 80 INPUT "QUIERES  JUGAR  SIN
EFECTOS  DE SONIDO? (S/N):"; LIN
E a$: IF a$="S" THEN POKE 52526,
201
 90 RANDOMIZE USR 53760
```

SPECTRUM

Firefly

Es éste un revolucionario y original programa arcade en el que la tradicional carrera persiguiendo marcianos se ha sustituido por una imprevisible incógnita: ¿dónde se detendrá el cursor? El rápido movimiento de todos los elementos en pantalla y unos cuidados gráficos, dan como resultado un programa sensacional, que te mantendrá durante horas pegado a la pantalla

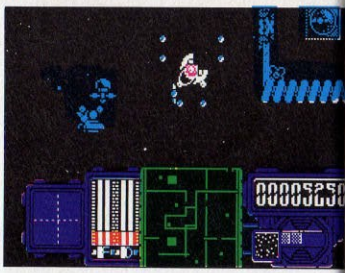
Diccionario de Pokes

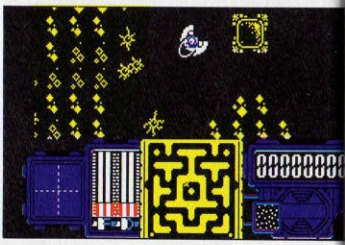
```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  60 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 POKE 45453,167
 110 INPUT " QUIERES FUEL Y DAMA
GE INFINITOS (S/N) ";A$: IF A$="
S" THEN POKE 42584,0
 120 INPUT "CUANTOS PUNTOS DE EN
ERGIA A DESTRUIR (1-4)";N: POKE
37132,N
 130 INPUT " QUIERES COMPLETAR N
IVEL AL MORIR (S/N) ";A$: IF A$=
"N" THEN GO TO 140
 135 POKE 45323,0: POKE 45324,0
9000 RANDOMIZE USR 60160
```

SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR FIREFLY
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=354TO413:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>6272THENPRINT"DATAS ERRONEOS...
";:STOP
30 INPUT"ENERGIA Y FUEL INFINITO (S/N)"
;E$:IFE$="N"THENPOKE388,44
40 INPUT"ATRAVESAR TODO (S/N)";A$:IFA$=
"N"THENPOKE391,44
50 PRINT"FACIL ACCESO A CENTROS DE ENER
GIA (S/N)"
52 INPUTA$:IFA$="N"THENPOKE396,44:POKE4
04,44:POKE407,44
60 PRINT"FACIL ACCESO A TELETRANSPORTAD
ORES (S/N)"
62 INPUTT$:IFT$="N"THENPOKE401,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE FIREFLY Y
PULSA     SHIFT":WAIT 653,1
90 POKE816,98:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,141,63,12,169,32,16
2,120,160,1,141,120,3,142,121,3
110 DATA 140,122,3,96,173,13,220,173,63
,12,201,33,208,24,169,44,141,133
120 DATA 17,141,112,17,160,4,140,251,20
,160,0,141,224,38,141,175,39,140
130 DATA 195,39,96,70,86,67
```

COMMODORE





Flying Shark

Eres un arriesgado piloto que, desobedeciendo la orden de retirada del alto mando, se enfrenta en solitario al ejército japonés. Un estupendo juego cuyo movimiento y scroll están muy bien conseguidos. Su elevada dificultad, consigue un alto índice de adicción.

```
1 REM     CARGADOR FLYING SHARK
2 REM           BY:
3 REM         D.R.S.
4 REM     ----------------------
5 REM
10 CALL &BD37:REM          FLYING SHARK
     v.1/88
20 SYMBOL AFTER 237:SYMBOL 239,150,215,2
13,245,191,183,150,0:SYMBOL 240,138,138,
178,178,178,178,82,0:SYMBOL 241,206,238,
160,172,200,174,174,0:SYMBOL 242,74,178,
170,142,178,170,174,0:SYMBOL 243,76,174,1
70,170,236,170,170,0
30 SYMBOL 244,78,174,136,76,48,174,78,0:
SYMBOL 245,0,1,0,0,0,0,0,0:SYMBOL 246,22
8,234,74,74,78,74,74,0:SYMBOL 247,196,23
4,170,170,174,234,202,0:SYMBOL 248,128,6
4,64,128,128,0,128,0:SYMBOL 249,160,161,
224,192,224,160,160,0
40 SYMBOL 250,60,178,178,160,170,170,60,
0:SYMBOL 251,200,232,168,200,168,238,206
,0:SYMBOL 252,128,64,0,192,64,64,128,0:S
YMBOL 253,164,181,181,189,173,173,164,0:
SYMBOL 254,76,174,170,170,234,174,172,0:
SYMBOL 255,132,138,138,138,138,234,228,0
50 SYMBOL 238,14,14,4,4,4,4,4,0:SYMBOL 2
37,64,160,160,160,160,160,64,0
60 MEMORY &3DFF:MODE 1:BORDER 0
70 LOCATE 14,2:PAPER 3:PEN 2:PRINT" FLYI
NG SHARK "
80 WINDOW#1,15,27,18,18:WINDOW#2,15,27,1
3,13
90 PRINT:GOSUB 140
100 INPUT"Vidas infinitas (S/N):",a$:IF
UPPER$(a$)="N" THEN POKE &BF88,&87:POKE
&BF89,&BF
110 INPUT"Bombas infinitas (S/N):",a$:IF
 UPPER$(a$)="N" THEN POKE &BF93,&92:POKE
 &BF94,&BF
120 LOAD"!SHARK1":POKE &3F36,&C3:POKE &3
F37,0:POKE &3F38,&BF
130 CALL &3E00
140 FOR x=&BF00 TO &BFA2 STEP 12
150 READ LIN$,CHK$:chk=0
160 FOR y=1 TO 24 STEP 2
170 by=VAL("&"+MID$(lin$,y,2))
180 chk=chk+by
190 POKE x+y/2,by
200 NEXT
210 IF chk<>VAL("&"+chk$) THEN PRINT"ERR
OR":END
220 NEXT:RETURN
230 DATA F5FE3F2807F1070707C3393F,4A2
240 DATA E53EC321363F36072336072 3,33C
250 DATA 36072120BF32703E22713EE1,3D7
260 DATA F1C3363F3246A114E5213A01,497
270 DATA 34C3233645233 6BF21703E36,3B4
280 DATA 322336462336A1E1E9E5216D,508
290 DATA 8136C32336602336BF213A01,327
300 DATA 363A2336372336BDE1C33A01,3F5
310 DATA CD0040E5213D0836C3233678,422
320 DATA 2336BFE13E01CDB4BBC37201,5AA
330 DATA F5FE652807F1070707C34008,498
340 DATA 22A2BF21702B36002336023,2F1
350 DATA 360021A53F36002336002336,223
360 DATA 002AA2BF1BD000000000000,27E
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Flying Shark
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 38000: LOAD ""CODE 65400: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 65511,0: INPUT "Numero de vidas
? ";a: POKE 65513,a
  50 INPUT "Bombas infinitas? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 65522,0: POKE 65525,0
  60 INPUT "Fase inicial? "; LIN
E a$: IF LEN a$ THEN POKE 65527,
VAL a$
  70 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100
  80 INK 0: CLEAR : PRINT AT 1,9
; PAPER 1: INK 7;" FLYING SHARK
 LOAD ""CODE 52480: POKE 52564
,195: POKE 52565,120: POKE 52566
,255: RANDOMIZE USR 52480
  90 CLEAR : SAVE "SHARKbas" LIN
E 10: SAVE "SHARKbin"CODE 65400,
134: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	3215FF14D5E5235E2356	1038
2	211BCDA7ED52E1D1CA1B	1414
3	CD3E32325 4CD2115FF22	999
4	55CD3EC332325B21A6FF	1192
5	22335BC3005B3E213232	657
6	5B210000223335B3EC332	607
7	515B21BFFF22525BC332	1103
8	5B3E213251 5B2100CF22	682
9	525B21D8FF11815B0126	953
10	00ED B0C3515B21FFF911	1334
11	FFFF010062ED B03EC932	1343
12	BED43E0332A0D2AF6F67	1276
13	320DEC220EEC3E0032CA	897
14	D2C33A9E000000000000	621

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 134

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```
10 REM *******   FLYING SHARK   *******
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 POKE 53280,6:POKE53281,1:PRINTCHR$(147);CHR$(144)
40 READ A:IFA=-1 THEN 60
50 POKE52992+I,A:I=I+1:S=S+A:GOTO 40
60 IF S<>22560 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
70 IF PEEK(53178)<>139 THEN PRINT"TE HAS TRAGADO ALGUN NUMERO!":END
71 INPUT"  VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
72 INPUT"  BOMBAS INFINITAS (S/N)";B$
73 INPUT"  SUPER DISPARO (S/N)";C$
74 IFA$="N"THEN POKE 53147,44:POKE 53150,44
75 IFB$="N"THEN POKE 53153,44
76 IFC$="N"THEN POKE 53158,44
77 PRINTCHR$(147);CHR$(150):PRINT" YA PUEDES CARGAR NORMALMENTE EL JUEGO"
78 POKE 53280,1:POKE53281,0
79 POKE 816,0:POKE817,207
80 DATA 32,165,244,169,14,141,211,2,169,207,141,212,2,96
90 DATA 169,76,141,127,192,169,32,141,128,192,169,207,141,129
100 DATA 192,76,172,207,198,2,240,3,76,65,192,162,0,189
110 DATA 179,207,149,115,232,224,8,208,246,120,169,47,133,0
120 DATA 169,127,141,13,220,169,236,141,22,3,169,196,141,23
130 DATA 3,169,193,141,24,3,169,254,141,25,3,177,117,81
140 DATA 168,230,169,81,168,198,169,132,123,72,152,41,63,168
150 DATA 104,81,115,164,123,145,117,208,208,229,230,118,165,118
160 DATA 197,120,208,221,162,0,189,0,72,157,0,197,189,0
170 DATA 73,157,0,198,232,208,241,169,101,162,0,160,160,32
180 DATA 0,197,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,88,169
190 DATA 173,141,254,21,141,1,22,141,22,44,169,96,141,132
200 DATA 25,76,0,139,169,45,133,2,76,0,192,0,2,0
210 DATA 31,0,74,0,139,-1
```

COMMODORE

Galletron

El planeta Galletron está siendo atacado por las fuerzas de choque del Wormanger. Como ya habrás imaginado, tienes que hacerles frente tú solito, con la ayuda, eso sí, de una sofisticada nave equipada con el más moderno armamento.

```
10 POKE 23693,0: POKE 23624,0:
CLEAR 28671: LOAD ""CODE 55549
20 POKE 55601,201: RANDOMIZE U
SR 55549
30 POKE 53224,0: POKE 55601,19
5
40 RANDOMIZE USR 55601
```

SPECTRUM

Game Over

La malvada Gremla ha sometido a cinco confederaciones de planetas situados más allá de la galaxia Alfa Centauri, pero el megaterminator Arkos se une a las fuerzas de choque del Frente de Liberación Estelar para acabar con los enemigos de la libertad. Programa de movimiento rápido y gráficos de gran calidad.

```
10 REM CARGADOR PARA GAME OVER
15 CLEAR 65535: LOAD ""CODE :
POKE 25037,201
20 RANDOMIZE USR 25000
30 REM PONER AQUI LOS POKES
40 RANDOMIZE USR 31620
```

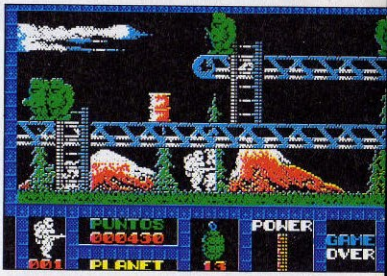
SPECTRUM

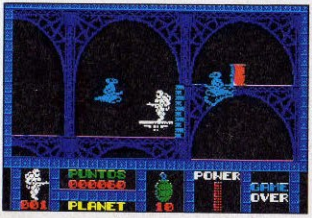
```
10 REM ** CARGADOR "GAME OVER" **
20 REM ******* POR J.S.F. *******
30 REM ** CLAVE FASE2: "ZAPPA" **
40 PRINTCHR$(147);CHR$(159):POKE53280,0:POKE53281,0
50 FORT=0TO125:READA:S=S+A:POKE272+T,A:NEXT
60 IFS<>13941 THEN PRINT "ERROR EN DATAS!":END
70 INPUT"▯ VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
80 IFA$="N"THEN POKE 319,173
90 INPUT"▯ ENERGIA INFINITA (S/N)";B$
100 IFB$="N"THEN POKE 324,173:POKE 327,173
110 INPUT"▯ ARMA INFINITA (S/N)";C$
120 IFC$="N"THEN POKE 332,173
130 INPUT"▯ MOVIMIENTO HOMBRE MAS VELOZ (S/N)";D$
140 IFD$="N"THENPOKE337,173:POKE342,173:GOTO180
150 INPUT"▯ VELOCIDAD (1=NORMAL/10=+RAPIDO)";VE
160 IFVE<1 OR VE>10 THEN 150
170 POKE379,VE
180 PRINT"▯▯▯ COLOCA LA CINTA Y PULSA ESPACIO"
190 WAIT197,60
200 SYS272:LOAD
210 DATA 162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2
220 DATA 240,240,169,48,141,159,2,169,1,141,160,2,162,237
230 DATA 160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141,176,3
240 DATA 76,199,2,169,169,141,206,60,169,234,141,140,59,141
250 DATA 141,59,169,169,141,81,22,169,116,141,111,10,169,1
260 DATA 141,112,10,32,74,3,72,165,173,201,3,208,12,165
270 DATA 172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74
280 DATA 83,70,238,141,1,173,141,1,201,2,240,6,32,3
290 DATA 24,76,116,1,169,0,141,141,1,32,246,23,96,0
```

COMMODORE

```
10 REM NODANGER GAME OVER
15 BORDER 0:INK 0,0:MODE 2
20 OPENOUT "D":MEMORY 1309:CLOSEOUT
30 LOCATE 6,12:PRINT"1-GAME I":LOCATE 6,
14:PRINT"2-GAME II"
35 IF INKEY(64)=0 THEN LOAD"GO1":GOSUB 5
0:CALL 36500
40 IF INKEY(65)=0 THEN LOAD"GO2":GOSUB 7
0:CALL 36500
45 GOTO 35
50 MODE 2:LOCATE 1,10:PRINT"Granadas";:I
NPUT a$:IF a$="s" THEN POKE 2133,0
55 LOCATE 1,10:PRINT"Energia ";:INP
UT a$:IF a$="s" THEN POKE 9076,0:POKE 90
92,0
60 LOCATE 1,10:PRINT"Vidas          ";:IN
PUT a$:IF a$="s" THEN POKE 9059,0
65 RETURN
70 MODE 2:LOCATE 1,10:PRINT"MEGA-LASER";
:INPUT a$:IF a$="s" THEN POKE 2133,0
71 LOCATE 1,10:PRINT"NO MINAS       ";:IN
PUT a$:IF a$="s" THEN POKE 3166,25
72 LOCATE 1,10:PRINT"VIDAS          ";:IN
PUT a$:IF a$="s" THEN POKE 8587,0
73 LOCATE 1,10:PRINT"ENERGIA        ";:
INPUT a$:IF a$="s" THEN POKE 8682,0
75 RETURN
```

AMSTRAD





Diccionario de Pokes

Garfield

Arlene, la inseparable novia de Gardfiel, ha sido secuestrada y encerrada en el depósito municipal. Para liberarla tendremos que echar mano de toda nuestra habilidad e inteligencia, en una aventura donde la sagacidad será decisiva.

```
10 REM Cargador del Garfield
20 REM Pedro Jose Rodriguez-BB
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF39:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum<>4744 THEN PRINT"Erro
r en los data!":END
40 INPUT"No tener hambre";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF1C,0:POKE &BF1D,0
50 INPUT"No tener sue+o";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &BF16,0:POKE &BF17,0
60 INPUT"No tener ataques de hambre";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF22,&C9
70 INPUT"Pantalla inicial";a$:IF LEN(a$)
<>0 THEN POKE &BF27,VAL(a$)
80 INPUT"Comenzar con el raton";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &BF2C,&FE:POKE &BF
2D,&D:POKE &BF32,0:POKE &BF33,&E
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 90:TAPE
100 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &BF0
0
110 DATA F3,21,0,40,11,F4,1,1,82,0,ED,B0
,21,15,BF,22,5F,2,C3,F4,1,21,DD,34,22,B0
,1E,21,DD,34,22,FC,1E,3E,3A,32,61,25,3E,
1,32,7D,D,21,0,E,22,59,D,21,FE,D,22,84,D
,C3,F0,A
```

AMSTRAD

```
10 REM *** CARGADOR GARFIELD
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=52992TO53064:READA:POKET,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS< >7498THENPRINT"ERRASTE EN LOS DA
TAS...";
30 INPUT"SIN NECESIDAD DE COMER (S/N)";
C$:IFC$="N"THENPOKE53050,44
40 INPUT"SIN NECESIDAD DE DORMIR (S/N)"
;D$:IFD$="N"THENPOKE53053,44
50 INPUT"NADIE MANDA A PASEO A GARFIELD
 (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE53056,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE GRAFIELD Y
 DALE A   SHIFT";:WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,207:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,84,160,150,142,
182,3,140,179,3,96,160,44,185,28,207
110 DATA 153,167,2,136,16,247,76,167,2,
162,180,160,2,142,30,9,140,31,9
120 DATA 76,224,149,162,193,160,2,142,1
39,8,140,140,8,76,40,8,169,44,162
130 DATA 16,141,26,99,141,45,99,142,6,1
50,76,0,95,70,86,67
```

COMMODORE

LISTAD 1

```
10 REM Cargador del Garfield
20 REM Por Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0
LEAR 63999: LOAD ""CODE 64000: C
LS
40 INPUT "No tener hambre?";
LINE a$: IF a$(1) <>"S" THEN POKE
65079,0
50 INPUT "No tener sueno?";L
INE a$: IF a$(1) <>"S" THEN POKE
65082,0
60 INPUT "No tener ataques de
hambre?";LINE a$: IF a$(1) <>"S
" THEN POKE 65067,0
70 POKE 65191,0: INPUT "Partal
la inicial?";LINE a$: IF LEN a
$ THEN IF VAL a$>6 THEN POKE 65
091,131: POKE 65093,VAL a$
80 INPUT "Comenzar con el rato
n?";LINE a$: IF a$(1)="S" THEN P
OKE 65101,0: POKE 65106,0
90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal": PAUSE 150: POKE 23624
,73: POKE 23693,3: CLEAR
100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 640
27
110 CLEAR : SAVE "GARF.BAS" LIN
E 10: SAVE "GARF.BIN"CODE 64000,
1110: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTAD 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	57EE5700000A0000FA68	785
2	9E995711800000005B0000CD	718
3	FBD07000000040F3E07D	1238
4	DAFDCD3CFC1E013E09D3	1295
5	FE263206B830F02520EF	1288
6	30F53EC6B830FD7520EF	1333
7	06C9DDF9FA30E67BFED4	1775
8	30F4CDF9FA30DC3EC332	1571
9	5F06E2E4B8CB153E16DE	1052
10	FAD0DEE1197B06D7CDFE	957
11	50FA3A18FA8532180FA65	1450
12	3A38FCAAAB8DACDDADAD	1235
13	DD77000060ACB63280D3A	769
14	38FCC6D5839323830FC05	1359
15	0505A3A3BFCC6DFAC3BD	1137
16	DD23187BAB2C2EDFAC1D	1625
17	FA11EAFAED53A9FA8109	1364
18	02D17AB3CBDDE1188022H	1521
19	19FA1118CDEDD52C2E4FB	1416
20	21D8FA22A9FADDE11101	1258
21	000502C35DFAD17AB3CA	1123
22	ABFAD5DDE1131101000 6	1264
23	04C35DFAC0D9FBD0CD3	1052
24	DDE1C35DFACD09FB3ED0	1440
25	FCFA7BE607CA3FB3ED0FA704	1051
26	C307FB3E1133D0FDA704	1588
27	2003C9FAFBDBFE1FC8A9	1099
28	E6202BF1792F4F3B01FE	1505
29	3B03FE37C9D905C2C5FB	991
30	1C7BFE44A0181E190FB22	1502
31	FAFA23D93E10C309FBD8	977
32	2127FB22FAFA1E41801	552
33	30160A7BD6414FD60021	783
34	39FC0979E01803D6F2600	607
35	094F3E50914F0603791 6	1314
36	0ED9C309FB7B3238 7FB06	416
37	047E1214230C20072180	829
38	3D10F41E4C5C810EF1600	1046
39	06003E02CB65D9C309FB	970
40	09213FC06027E60728	329
41	033510515E0154D3D23	853
42	10F0D5C31C3E0835F2C3	1012
43	FB3E05364F1C2635F2C3	
44	FB3E02364F2B3526002E	620
45	E021FCFA22FAFADBC309	1714
46	FB7C211FA86239BE2C00	1066
47	C324FE11A1CF01C80136	1036
48	00EDB0C3321EEFB11EDFB	1641
49	01EF0AF77ED0BDFD21FD	1653
50	7E0AF77ED0BCB7D201D	1259
51	FD1EE0FD6E0C2929290911	581
52	26000100CB3C2929290	991
53	5006085F121423101FDC3E	1547
54	5A3EC7121EFD23C5110500	606
55	063248500E6E5031E042105	1108
56	21EA05CD5E5031E0D046	1147
57	1C0D5D3C11D5FD2AD6FD	1741
58	183OF3DD21DFD2AD6FD	1250
59	DD7E0300707D7E6073C4F	1131
60	57D9DD5EDDE0D0E7D3E61F	847
61	0276E63F5FDD7D400DD09	1003
62	87878757780104000FFE02	1000
63	0707F603FD67434DFFE02	976
64	300SFD6A424D5434C5D60	1860
65	FDD92B1520C9060005 17A	1202
66	D9CDA8FCD1FD6D9B0479	1179
67	1520FE27BB720EB7CB520	2043
68	ABFD223A8SC215B2D79F1E1	1229
69	CD53FDED73B7CB5FD	1445
70	D1C1FDE1313C5B7C8FD	1532
71	7CFE02301CCD2AFDCD962	1604
72	FDCD1AFD3EFF05C0D5962	1498
73	CDF6FC4D6A4FD4533EFFD	1406
74	FC03CC9CD2AFDCD44369C	1574
75	F6FC3EFF05C04369C9FD7C	1549
76	FD4D3EFF15C03CC9247C	1444
77	B7EAFEFF05C205FE5E0E	1261
78	E607C07C7DD5620	1446
79	E607C07C7DD5620FEA00	1505
80	FD257C2FE6C87CC60867	1205
81	6F2FE6C87CC60867C9	1757
82	7C0E57C1F1F1FE03F65E	1495
83	C0E57C1F1F1FE03F65EB2AD4	1000
84	67CD44FDE1C9D5EB2AD4	1612
85	FD7323C72233E2D4FDEB01	968
86	C96F260087878558767F01	201
87	7AFD09C9E5C5F5D97AD9	1862
88	CD53FD010A00000292 78FD	
89	CD53FD010A00000292 78EFD	
90	F1C1E1ED7381FD318EFD	
91	5000000580FE5F5313 1CEC9	
92	0000000000000000000	
93	0000000000000000000	
94	0000000000000000000	
95	0000000000000000000	
96	0000000000000000000	
97	0000000000000000000	550
98	0000000000000 0400D105 1140	946
99	3SC5090002 4D0071150 5F02	853
100	CF09304B0007 11320248	574
101	4F0001 06C0400 1C2450CF05	722
102	D007005D51 4451 045204552	609
103	8120205441 5045204 7494E	239
104	524F5233A2 54 5 4F4144	733
105	2420262025 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5	684
106	2E202001 0124001 10E5E0	1165
107	2133FF 0 1 2 0 0 0 0 0 2 0 7 9 4	650
108	0300 5B2100000 2 0 7 9 BAF32	936
109	228C933E C932979BAF32	
110	32833E013205813E6E32	
111	04833E6C320F83C300F0	

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 1.110

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Gothik

El druida Harinaxx es víctima de un hechizo que ha dividido su cuerpo en seis partes. Cada una de ellas, junto con sus vestiduras, ha sido depositada en una cámara secreta custodiada por un demonio. Si decides lanzarte a tan arriesgada búsqueda deberás recorrer gran cantidad de mazmorras y cámaras y vencer a los demonios que las custodian.

```
10 REM Cargador Gothik
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:CALL &BD37:SYMBOL AFTER 237:FO
R n=&BF00 TO &BF7E:READ a$:POKE n,VAL("&
"+a$):NEXT:FOR n=HIMEM+1 TO HIMEM+152:RE
AD a$:POKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF43,&0:POKE &BF48,&3A
:POKE &BF4D,&A7
50 INPUT"Rayos infinitos";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF52,&A7
60 INPUT"Flechas infinitas";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF57,&A7
70 INPUT"Bolas de fuego infinitas";a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF5C,&A7
80 INPUT"Tormentas de fuego infinitas";a
$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF61,0
90 INPUT"Juego rapido";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF66,&C9
100 INPUT"Sin enemigos";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF6B,&C9
110 INPUT"Rango inicial";a$:IF LEN(a$)<>
0 AND VAL(a$)>8 AND VAL(a$)>=0 THEN POKE
&BF70,1:POKE &BF75,127+(2*VAL(a$))
120 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT
130 MEMORY &3DFF:MODE 1:BORDER 0:PAPER 3
:PEN 2
140 LOCATE 17,2:PRINT" GOTHIK ":WINDOW#1
,15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,13,13
150 LOAD"!gothik1":POKE &3E70,&C3:POKE &
3E71,0:POKE &3E72,&BF:CALL &3E00
160 DATA 32,46,D,14,D5,E5,23,5E,23,56,21
,3B,3E,A7,ED,52,E1,D1,CA,3B,3E,3E,32,32,
70,3E,21,46,D,22,71,3E,3E,C3,32,3A,1,21,
2E,BF,22,3B,1,21,42,BF,22,92,1,C3,3A,1
,BD,22,3B,1,21,42,BF,22,92,1,C3,3A,1,37
170 DATA 3E,2B,32,DE,C7,3E,32,32,A7,66,3
E,91,32,5F,6E,3E,92,32,19,66,3E,92,32,32
,66,3E,92,32,47,66,3E,2,32,5C,7A,3E,3A,3
2,AE,6B,3E,3A,32,17,6D,3E,32,32,38,64,3E
,00,32,7F,64,32,FB,BC,C3,A8,61
180 DATA 40,A0,A8,A0,A0,A8,40,0,E,E,4,4,
4,4,0,96,D7,D5,F5,B5,B7,96,0,8A,8A,AA,
AA,AA,FA,52,0,CE,EE,A8,AC,C8,AE,AE,0,4A,
AA,AA,8E,AA,AA,4A,0,4C,AE,AA,AA,EC,AA,AA
,0,4E,AE,88,4C,28,AE,4E,0,0,1,0,0,0,0,0,
0,E4,EA,4A,4A,4E,4A,4A,0,C4,EA,AA,AA,AE,
EA,CA,0,80
190 DATA 40,40,80,80,0,80,0,A0,A1,E8,C0,
E8,A0,A0,0,44,AA,AA,A8,AA,AA,44,0,C8,E8,
A8,C8,A8,EE,CE,0,80,40,0,C0,40,40,80,0,A
4,B5,B5,BD,AD,AD,A4,0,4C,AE,AA,AA,EA,AE,
AC,0, B4,8A,8A,8A,8A,EA,E4,0
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador del Gothik
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 30000: LOAD ""CODE 65400: C
LS : LET r=140
  40 PRINT :"Energia infinita";:
GO SUB r: IF a THEN POKE 65474,0
: POKE 65477,0: POKE 65480,0
  50 PRINT "Disparos infinitos";
: GO SUB r: IF a THEN POKE 65485
,0
  60 PRINT "Flechas infinitas";:
 GO SUB r: IF a THEN POKE 65488,
0
  70 PRINT "Bombas infinitas";:
GO SUB r: IF a THEN POKE 65491,0
  80 PRINT "Sin enemigos";: GO S
UB r: IF a THEN POKE 65499,0
  90 PRINT "Juego rapido";: GO S
UB r: IF a THEN POKE 65496,0
  100 PRINT "Rango inicial? ";: I
NPUT LINE a$: PRINT a$"": IF NOT
 LEN a$ OR a$>"7" OR a$<"1" THEN
 POKE 65503,0: GO TO 120
  110 POKE 65505,127+(2*VAL a$)
  120 PRINT "Inserta cinta origin
al...": FOR n=1 TO 250: NEXT n::
 INK 0: CLEAR
  130 PRINT AT 1,12; PAPER 1; INK
 7;" GOTHIK ": LOAD ""CODE 52480
: POKE 52564,195: POKE 52565,120
: POKE 52566,255: RANDOMIZE USR
52480
  140 PRINT "? ": FLASH 1;"C";: F
OR n=1 TO 100: NEXT n
  150 LET a$=INKEY$: IF a$<>"s" A
ND a$<>"S" AND a$<>"n" AND a$<>"
N" THEN GO TO 150
  160 LET a=(a$="n" OR a$="N"): P
RINT CHR$ 8;"NO" AND a;"SI" AND
NOT a"": RETURN
  170 SAVE "GOTHIK.BAS" LINE 10:
SAVE "GOTHIK.BIN"CODE 65400,115:
 VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	3215FF14D5E5235E2356	1036
2	211BCDA7ED52E1D1CA1B	1414
3	CD3E323254CD2115FF22	999
4	55CD3EC332325B21A6FF	1192
5	22335BC3005B3E213232	657
6	5B21000022335B21BFFF	779
7	11AC5001200EDB0C332	983
8	5BAF3208A1329A8E3280	1041
9	A43EA732EFA33208A432	1117
10	1DA43EC93237A932S2AA	1032
11	8F3214A33E8032B6C932	1033
12	55A3C300A00000000000	603

DUMP: 40.000 N.º BYTES: 115

SPECTRUM

Gryzor

En este programa, realizado para uno o dos jugadores, desempeñas el papel de un comando especial que debe infiltrarse en la base que una poderosa especie alien ha construido en la Tierra. La variedad de situaciones y la calidad de los escenarios y movimientos dan como resultado un juego muy adictivo.

```
  1 REM ************************
  2 REM ***                  ***
  3 REM ***    J.E.BARBERO   ***
  4 REM ***                  ***
  5 REM ************************
  6 REM
  7 REM
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999
 20 LOAD ""CODE
 30 LOAD ""SCREEN$
 40 POKE 65048,56: POKE 65049,0
 50 RANDOMIZE USR 65024
 60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
 (1-255)? ";V: POKE 33015,V
 70 RANDOMIZE USR 32768
 80 SAVE "CARGRYZ" LINE 10
```

SPECTRUM

```
10 REM Cargador del Gryzor
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A800 TO &A84F:READ a$:b
=VAL("&"+a$):POKE n,b:c=c+b:NEXT:IF c<>6
864 THEN PRINT"Error en los DATA!":END
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A026,167 ELSE INPUT"N
umero de vidas? ",a$:IF a$<>""THEN POKE
&A02B,VAL(a$):POKE &A02C,VAL(a$)
50 INPUT"Inmune a disparos,plataformas,c
aidas,  descargas y escorpiones? ",a$:I
F UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A031,201:POKE
 &A036,24
60 INPUT"Cargar cualquier fase? ",a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A03E,24:POKE &A
043,62:POKE &A044,1
70 INPUT"Numero de subfases? (1-3) ",a$:
IF a$<>""THEN POKE &A049,VAL(a$)
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 90:
:TAPE
90 CLS:MEMORY &7FFF:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA F3,21,1C,80,1,31,1,11,0,80,3E,A
,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B
1,20,F2,21,25,A0,22,41,80,C3,1C,80,3E,3D
,32,26,15,21,3,3,22,F3,B,3E,C0,32,3,18,3
E,20,32,17,11,32,21,18,3E,20,32,81,1D,21
,D6,16,22,A8,4,3E,3,32,12,C,C3,19,4
```

AMSTRAD

```
1 REM GRYZOR
2 REM JOSE DOS SANTOS 1988
3 PRINT"ESPERA UN MOMENTO"
4 FORN=0TO55:GOSUB13:POKE49152+N,B:S=S+
B:NEXTN
5 IFS<>5393THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
6 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
7 GETA$:IFA$=""THENGOTO7
8 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
10 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,54,03,A9,13,8D
,55,03,A9,C0,8D,56,03,60,A9,2C,8D
11 DATA2D,0A,8D,15,0A,A9,A9,8D,14,0A,A9
,A4,8D,2F,0A,A9,34,8D,30,0A,A9,03
12 DATA8D,17,0A,A9,72,8D,18,0A,EE,20,D0
,60
13 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L
))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETURN
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Gutz

Te encuentras en las entrañas de un extraño monstruo estelar que te ha devorado. Tienes que recorrer los oscuros compartimentos de su aparato digestivo para acceder a sus órganos vitales y destruirlos. Antes de morir esta horrible bestia abrirá la boca y tú podrás alcanzar el ensalmo exterior.

```
10 BORDER SIN PI: PAPER SIN PI
: INK SIN PI: CLEAR 24575
20 LOAD "SCREEN$": LET a=PEEK
"23631"+VAL "256"*PEEK VAL
"23632"+VAL "5": POKE a,VAL "111
"
30 LOAD ""CODE "244"
40 POKE a,VAL "nu■. vidas?",a
41 INPUT "vidas inf.?",a$
42 POKE 38593,a
43 INPUT "s" OR a$="s" THEN PO
44 IF a$="s" "24576"
KE 38915,60
50 RANDOMIZE USR VAL
9999 SAVE "GUTZ" LINE SIN PI
```

SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR GUTZ
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=344TO417:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>8553 THEN PRINT"ERROR EN LOS D
ATOS DEL DATA"::STOP
30 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)";E$:I
FE$="N"THENPOKE 373,44
40 INPUT"CONSULTA ILIMITADA DE MAPA (S/
N)";M$:IFM$="N"THENPOKE 383,44
50 INPUT"ATRAVESAR PAREDES (S/N)";P$:IF
P$<>"N"THEN80
55 POKE388,44:POKE393,44:POKE398,44:POK
E403,44:POKE408,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE GUTZ Y PUL
SA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,88:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,32,162,108,160,
1,141,125,3,142,126,3,140,127,3
110 DATA 96,234,173,30,11,201,14,208,40
,169,165,141,22,189,169,44,173,212
120 DATA 19,169,0,141,156,255,169,32,14
1,96,37,169,225,141,97,37,169,39
130 DATA 141,98,37,169,165,141,99,37,16
9,228,141,100,37,173,13,220,96,70,86,67
```

COMMODORE

Hard Guy

El objetivo es guiar a Butch a través de veinte pantallas llenas de peligros. El diabólico Dr. Tie Fu ha capturado a un grupo de veteranos de guerra a los que hay que liberar de su cautiverio.

```
Hard Guy:
10 LOAD "" CODE 16384
20 For f=23315 to 23321
30 READ a: POKE f,a: NEXT f
40 DATA 175, 50, 64, 138
50 RANDOMIZE USR 23296
```

SPECTRUM

Hellfire Attack

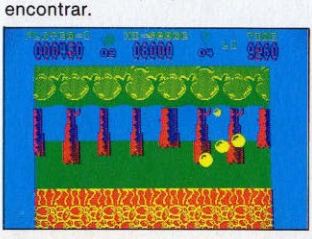
Si todavía dudáis de vuestra maestria en lo que al control de cualquier arma bélica se refiere, podeis seguir entrenandoos con este programa que pone a vuestra disposición el helicóptero Super-Cobra, uno de los aparatos más soficticados de todos los tiempos.

```
1 REM HELLFIRE ATTACK
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE5380,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
4 FORN=272TO319:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
5 IFS< >4625THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE311,44
7 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";A$:IFA$="N"TH
ENPOKE306,44
8 INPUT"MISILES INFINITOS (S/N)";A$:IF
A$="N"THENPOKE301,44
9 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA":POKE198,0
10 IFPEEK(198)=0THEN10
11 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
30 DATA32,165,244,169,30,141,150,3,169
,1,141,151,3,96,169,43,141
40 DATA131,72,169,1,141,132,72,76,48,7
1,169,0,141,176,34,169,96
50 DATA141,11,48,169,173,141,35,49,76,
5,6,74,68,83
```

COMMODORE

Hopping Mad

Si crees que ya nada podrá sorprenderte en lo que a videojuegos se refiere, espera a cargar este programa y prepárate a controlar cuatro alocadas bolas que recorren tanto la superficie de la Luna, como el fondo del mar. Te esperan muchas horas de diversión con uno de los juegos más adictivos que puedas encontrar.



```
10 REM Cargador Hopping Mad
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF2F:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF01,&A7 ELSE INPUT"Num
ero de vidas";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE
 &BF06,VAL(a$)+48
50 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &BF0B,&C9:POKE &BF10,&C9
60 INPUT"Globos a recoger";a$:IF LEN(a$)
<>0 THEN POKE &BF1A,VAL(a$)+48
70 INPUT"Partida continua";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF1F,&3A
80 INPUT"Nivel inicial (con partida cont
inua)";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE &BF1F,
&3A:POKE &BF24,VAL(a$)-1
90 INPUT"Superpuntuacion";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF29,&35
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":ON ERROR GOTO 110:|TAPE
110 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:OPENOUT"
!d":MEMORY &F9F:CLOSEOUT:LOAD"!",&FA0:PO
KE &FD0,0:POKE &FD1,&BF:CALL &FA0
120 DATA 3E,35,32,55,43,3E,33,32,7E,41,3
E,CD,32,D3,5C,3E,C0,32,C8,41,3E,35,3A,C8
,45,3E,3A,32,81,5B,3E,32,32,6D,41,3E,0,3
2,84,47,3E,30,32,7A,41,C3,0,40
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```
10 REM ************************
20 REM **                    **
30 REM **   J.E BARBERO      **
40 REM **                    **
45 REM **   SPECTRUM  48K    **
47 REM **                    **
50 REM ************************
55 REM ***** HOPPINGMAD ******
60 REM
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
100 INPUT "¿QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N)";B$
110 INPUT "¿QUIERES TIEMPO INFI
NITO(S/N)";B$
8000 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA"': PAUSE 0
9000 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : LOAD ""CODE
9010 IF A$="S" THEN POKE 41968,0
: IF B$="S" THEN POKE 41707,0: P
OKE 41706,0: POKE 41709,0
9900 CLS : RANDOMIZE USR 37000
```

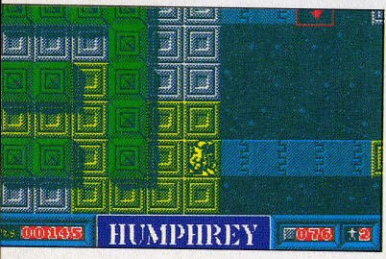
SPECTRUM

```
10 REM ** CARGADOR HOPPING MAD
12 REM ** POR F.V.C.
20 FORT=28870331:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>4543THENPRINT"ERRASTE. REPASA D
ATAS...";:STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$
="N"THENPOKE318,44
40 INPUT"GLOBOS A RECOGER (1-10)";G
:IF(G<1)OR(G>10)THEN40
42 POKE322,G
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE HOPPING MA
D Y PULSA SHIFT";:WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,24
3,3,140,244,3,96,32,132,255,162
110 DATA 60,160,1,142,26,4,140,27,4,96
169,165,141,127,95,169,10,141
120 DATA 56,92,76,77,80,70,86,67
```

COMMODORE

Humphrey

En una lejana galaxia, Humphrey, una famosísima estrella de cine apenas sobrevive del contínuo acoso de sus fans. Para no volverse loco decide ponerse a pintar las habitaciones de su nueva casa. Tú tienes que ayudarle a hacerlo y a esquivar a los admiradores que le persiguen sin tregua.




```
1 FOR x=1600 TO 1988:POKE (x-1000),PEEK
(x):NEXT x:PRINT"pulsa play":CALL 600
10 MODE 0:FOR x=0 TO 15:READ a:INK x,a,a
: NEXT
15 PRINT "mete cinta original"
20 OPENOUT"t":MEMORY 1598:CLOSEOUT:LOAD"
!11",1600:POKE 1743,167
25 PRINT "para el cassete"
30 FOR x=1935 TO 1988:READ a:POKE x,a:NE
XT
40 FOR x=1 TO 3:READ a$:PRINT a$;" (s/n)
";:INPUT s$
50 READ j:IF s$="n" OR s$="N" THEN POKE
j,0:POKE j+1,0:POKE j+2,0
60 NEXT x
70 PRINT "fase: (0-39)";:INPUT j:POKE 19
78,j
80 GOTO 1
110 DATA 0,13,24,21,9,10,20,3,11,1,17,26
,8,16,6,15
115 DATA 62,205,50,206,30,62,44,50,207,3
0,62,61,50,208,30
120 DATA 62,24,50,150,14,50,245,21,62,19
5,50,39,44,33,209,3,17,20,65,1,12,0,237,
176,195,232,3,62,0,254,40,56,1,175,50,71
,30,175,201
130 DATA "inmune bichqs",1952
140 DATA "inmune moscas",1955
150 DATA "inmune electr.",1960
```

AMSTRAD

```
10 CLS:D=64777!
20 READ A:IF A=-1 THEN 50
30 POKE D,A:D=D+1:GOTO 20
50 FOR X=1 TO 3:READ A$,A:PRINT A$;" (s/n)":INPUT C$:C$=LEFT$(C$,1)
60 IF C$="n" OR C$="N" THEN POKE A,0:POKE A+1,0:POKE A+2,0
70 NEXT X
72 PRINT "fase: (0-39)":INPUT J:POKE 64868!,J
75 CLS
80 PRINT "introduce cinta original"
90 PRINT "y pulsa tecla"
100 IF INKEY$="" THEN 100
200 SCREEN 2,2:COLOR5,5,1:CLS
210 CLEAR 1,34299!
220 BLOAD"cas:humphr
230 BLOAD"cas:todo
240 DEFUSR=64777!:A=USR(0)
1000 DATA 243,49,48,242,205,29,134,33,160,140,17,0,0,1,0,64,205,92,0,205,255,133
,205,225,0
1010 DATA 33,0,64,1,144,162,197,229,205,228,0,225,119,35,193,11,120,177,32,242,2
05,231,0
1020 DATA 62,24,50,127,87,50,245,94,62,195,50,39,111,62,205,50,27,122,62,156,50,
28,122,62,214,50,29,122,33,99,253,17,156,214,1,12,0,237,176,195,191,185,62,0,254
,40,56,1,175,50,159,125,175,201,-1
1030 DATA inmune enemigos,64827
1040 DATA inmune moscas,64830
1060 DATA inmune electricidad,64835
```

MSX

LISTADO 1

```
  10 LOAD "" CODE  65400
  20 FOR x= 1 TO 3:  READ a$,d
  30 PRINT a$;" (S/N)?"
  40 DIM r$(1): INPUT r$
  50 IF r$="n" OR r$="N" THEN PO
KE d,0: POKE d+1,0: POKE d+2,0
  60 NEXT x
  70 INPUT "fase: (0-39)?",d: PO
KE 65481,d
  80 CLS : PRINT "introduce la c
inta original"
  90 RANDOMIZE USR 65400
 100 DATA "inmune enemigos",6543
2
 110 DATA "inmune moscas",65435
 120 DATA "inmune electricidad"
65440
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31FEFF3EFF37DD210038	1240
2	11EC8FCD56050000021	773
3	78F71178FF0178BFEDB8	1492
4	3E183229B32EC713EC3	940
5	324F86000021010200000	299
6	003ECD32767A3E9C3277	944
7	7A3ED632787A21C8FF11	1195
8	9CD5010C00EDB0C35C5E	1177
9	3E00FE283801AF32E77D	994
10	AFC9000000000000000	376

DUMP: 400.000 Nº BYTES: 92

SPECTRUM

Hundra

Para romper el maleficio divino que sufre Jorund, rey de los vikingos del norte, su hija Hundra debe reunir las tres gemas sagradas y partir luego en busca de su padre que se encuentra prisionero en una tierra inexplorada.

Diccionario de Pokes

```
1 'HUNDRA
2 'MARCOS J.B
10 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:FORN=&H8250TO&H8252:POKEN,0:NEXTN
20 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&H8250,1
30 LOCATE0,23:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&H8251,1
40 LOCATE0,23:INPUT"HACE FALTA COGER GEMAS PARA ACABAR EL JUEGO (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE&H8252,1
50 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":A$=INPUT$(1)
60 COLOR1,1,1:SCREEN2
70 CLEAR 200,35499!
80 BLOAD"cas:",R:BLOAD"CAS:":BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":BLOAD"CAS:",R
90 CLEAR 200,&HF37F
100 BLOAD"cas:"
110 IFPEEK(&H8250)THENFORN=&HA49B TO&HA49D:POKEN,0:NEXTN:FORN=&HA0DD TO&HA0DF:POKEN,0:NEXTN
120 IFPEEK(&H8251)THENPOKE&HA450,0
130 IFPEEK(&H8252)THENPOKE&H9A19,&HC3
140 DEFUSR=&H8383:A=USR(0)
```

MSX

```
10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&64 TO &9D:READ a$:POKE
n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7F,&3A
50 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &87,0
60 INPUT"Cualquier numero de gemas";a$:I
F UPPER$(a$)="S"THEN POKE &8C,&C3
70 INPUT"Atravesar paredes";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &91,&C9
80 INPUT"Caminar sobre el agua";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &96,&90:POKE &97,&
7D
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 100
1:TAPE
100 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:MEMORY &3FFF
:LOAD"!c",&4000:CALL &64
110 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,B0,
3E,C3,32,87,2,21,7E,0,22,88,2,C3,0,2,3E,
DD,32,E6,7E,32,2B,82,3E,3D,32,EE,81,3E,C
A,32,64,75,3E,DD,32,43,7E,21,4A,7E,22,46
,7D,C3,1A,72
```

AMSTRAD

```
LISTADO 1

 10 REM Cargador del Hundra
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 23296: POKE 236
58,8: CLS
 40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23349,0: POKE 23352,0
 50 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23356
,0
 60 INPUT "Cualquier numero de
gemas? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S"
 THEN POKE 23361,0
 70 INPUT "Atravesar paredes? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 23368,0
 80 INPUT "Caminar sobre el agu
a? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23372,0
 90 PRINT BRND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: C
LS : PRINT AT1,21,NOT PI; PAPER 2
;"DINAMIC PRESENTA...": ": F
LASH SGN PI;"HUNDRA": BORDER 6:
RANDOMIZE USR 23296
 100 SAVE "HUNDRA.BAS" LINE 10:
SAVE "HUNDRA.BIN"CODE 23296,80:
VERIFY "": VERIFY ""CODE

LISTADO 2

LÍNEA    DATOS                CONTROL

1  314F5FDD210000CD5605  773
2  CD5605CD5605DD210040  910
3  11001B3EF037CD5605DD  933
4  210000CD5605DD214F5F  757
5  11B1A03EFF37CD5653E  1084
6  3A32256A3262A9AF32EE  1085
7  A83E33234933EC9324E  1062
8  A221E99C22F5A0C39CFF  1629

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 80
```

SPECTRUM

Ikari Warriors

Nos encontramos en misión ultrasecreta, en un recóndito lugar de Centroamérica. Para encontrar al general Alexandre Bonn, debemos recorrer cada centímetro de la selva y evitar a los múltiples enemigos que nos asedian.

```
10 REM POR SALVADOR DE SAMPEDRO
20 REM PARA MICROMANIA
30 MODE 1
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N)"
;A$:IF UPPER$(A$)="S" THEN VI=1:n=6:GOTO
 60
50 INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-60)";N:IF N
<1 OR N>60 THEN 50
60 SYMBOL AFTER 256
70 MODE 0:FOR I=0 TO 15:READ x:INK I,x:N
EXT:BORDER 2
80 LOAD"!screen.bin"
90 OPENOUT"d":MEMORY 4799:LOAD"!warrior$
"
100 IF VI=1 THEN POKE &6914,0:POKE &6915
,0:POKE &6916,0
110 POKE &6EAB,N
120 CALL &FFD8
130 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,1
2,21,22,19
```

AMSTRAD

```
 10 REM ************************
 20 REM *                      *
 30 REM *  CARGADOR SPECTRUM   *
 40 REM *                      *
 50 REM *  DE IKARI WARRIORS   *
 60 REM *                      *
 70 REM *  POR J.J.G.O.        *
 80 REM *                      *
 90 REM ************************
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 63999: GO SUB 9000
120 POKE 23658,8
130 LET A$="INMUNIDAD TOTAL": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 64043
,0: GO TO 140
135 GO TO 200
140 LET A$="CAMBIAR NUMERO DE V
IDAS": GO SUB 1000: IF A THEN GO
TO 200
150 INPUT "CUANTAS (1-44) ?";A:
IF A<1 OR A>44 THEN BEEP .1,20:
GO TO 150
160 POKE 64035,A
200 LET A$="GRANADAS INFINITAS"
: GO SUB 1000: IF A THEN POKE 64
051,0
210 LET A$="BALAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 64048
,0
220 INPUT "": PRINT #1; PAPER 2
; INK 7; FLASH 1; BRIGHT 1;AT 1,
0;"    CARGANDO IKARI ORIGINAL
  "
230 LOAD ""CODE 64723: PRINT US
R 64000
1000 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1; PAPER 1; INK 7;AT 1,0;T
AB (32-LEN A$);A$;
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .2,0: LET A=K$="N": RE
TURN
1040
9000 LET SUMA=0: FOR R=64000 TO
64054: READ A: POKE R,A: LET SUM
A=SUMA+A: NEXT R
9010 READ A: IF SUMA<>A THEN PRI
NT INK 7; FLASH 1;"""ERROR EN D
ATOS !": STOP
9020 FOR R=-5 TO 15: BEEP .1*RND
,R: NEXT R: RETURN
9030
9100 DATA 33,9,250,34,201,254
9110 DATA 195,171,254,33,23,250
9120 DATA 17,0,64,1,50,0,237
9130 DATA 176,195,0,64,33,21
9140 DATA 247,17,254,255,1,255
9150 DATA 155,237,184,62,6,50
9160 DATA 218,160,62,24,50,187
9170 DATA 154,62,34,50,239,155
9180 DATA 50,142,156,195,96,255
9190 DATA 6577
9999 SAVE "LD IKARI" LINE 110
```

SPECTRUM

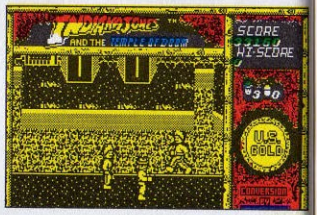
Indiana Jones

Volvemos a tener como protagonista a un conocidísimo personaje cinematográfico. En este caso, nuestro amigo Indy llega a la aldea india de Mayapore, donde debe recuperar tres piedras Sankara. Estamos ante un estupendo arcade de habilidad cuyo argumento no es más que una excusa para disfrutar largos ratos con este magnífico programa.

Diccionario de Pokes

```
10 REM *** CARGADOR INDIANA JONES ***
20 REM *******   POR J.S.F.   *******
30 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT CHR$(1
47);CHR$(159)
40 T=52992
50 READA:IFA=-1 THEN 70
60 POKE T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 50
70 IF S<>4222 THEN PRINT"ERROR DATAS LI
NEAS 140-160":END
80 T=272
90 READA:IFA=-1 THEN 110
100 POKE T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 90
110 IF S<>10532 THEN PRINT"ERROR DATAS
LINEAS 170-190":END
120 PRINT "   COLOCA LA CINTA Y PULSA E
SPACIO"
130 WAIT 197,60:PRINTCHR$(144);CHR$(147
):POKE816,0:POKE817,207:LOAD
140 DATA 32,165,244,169,32,141,151,8,16
9,19,141,152,8,169
150 DATA 207,141,153,8,96,169,32,141,14
0,173,169,16,141,141
160 DATA 173,169,1,141,142,173,96,-1
170 DATA 173,243,108,201,206,208,5,169,
173,141,243,108,173,187
180 DATA 102,201,206,208,5,169,173,141,
187,102,173,206,108,201
190 DATA 206,208,5,169,173,141,206,108,
238,32,208,96,-1
```

COMMODORE



Inside Outing

En una lujosa mansión de dos plantas y treinta habitaciones debes encontrar doce gemas de incalculable valor, que el difunto Mr. Crutcher ha escondido estrategicamente. Sólo un avispado ladrón podría realizar con éxito esta ardua tarea.

```
10 REM *** CARGADOR INSIDE OUTING
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=50176TO50224:READA:POKET,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<>4813THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...";:STOP
30 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";E$:IFE
$="N"THENPOKE50205,44:POKE50208,44
40 INPUT"BICHOS INMOVILES (S/N)";B$:IFB
$="N"THENPOKE50211,44
50 INPUT"PANTALLA INICIAL (0-30)   ";P:
IF(P<0)OR(P>30)THEN50
52 POKE50215,P
60 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA SHIFT
";:WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,196:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,84,160,157,142,
182,3,140,179,3,96,162,27,160,196
110 DATA 142,53,9,140,54,9,76,13,8,169,
44,141,29,11,141,239,104,141
120 DATA 67,102,169,2,141,197,10,76,1,8
,70,86,67
```

COMMODORE

```
10 REM Cargador Inside outing
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina...":lin=140:dir=&99EC:GOSUB
50:dir=&9000:GOSUB 110:CLS
40 INPUT"Inmune a todo"ia$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF88,&C9
50 INPUT"Ratones inmoviles"ia$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF8D,&C9
60 INPUT"Canarios inmoviles"ia$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF12,&C9
70 INPUT"Basta con un diamante"ia$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &BF17,8
80 INPUT"Saltar sobre el aire"ia$:IF UPP
ER$(a$)="S"THEN POKE &BF1C,&18
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 100:!TAPE
100 LOAD"!",&4000:CALL &9000
110 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
120 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 110 ELSE PRINT"Erro
r en la linea"lin:END
130 REM Primer bloque
140 DATA C327A00000A00F5A9A5,993
150 DATA FCA5FC180000500000D6,998
160 DATA ABD070000000400000A,591
170 DATA 1A0A0A1A1A0A0A090902,130
180 DATA 0210100F0F0303101019,143
190 DATA 199F8F1A1A8B0B1717F3,418
200 DATA 315FA831F0BF2A340022,928
210 DATA 69AA2A3400226BAA2A38,780
220 DATA 00D9AF2100001EBA95D,923
230 DATA 54137EDB021B5AE014B,1899
240 DATA 515D54137EDB8D90189,1164
250 DATA 7FED497CE63F575D216D,1176
260 DATA AA0EFFD5C9000000FF3,1096
270 DATA 7331FA83E0BC0D0EBC3E,1086
280 DATA 01CD90BB3E00CD96BB06,1147
290 DATA 4623AE23F5E5CD323BCE1,1360
300 DATA 008E00CD3BBC2187AAAF,848
310 DATA 13CFE1020F0CD03ACDD,1444
320 DATA 215FA82100C006CBDD75,1065
330 DATA 0E3730041150CB1910EA,727
340 DATA 00DD23DD7400DD2372CC6,1171
350 DATA 315FA83E1006F6ED7926,1038
360 DATA 3EC6B30F02520EF06C9,1247
370 DATA 32069C3E16CDA5AB30F5,1138
380 DATA CDA9AB30F6F29FED430F4,1701
390 DATA 110200ED5F6122E0170,542
400 DATA 6D7CDA5ABD20BAC3EE7,1448
410 DATA BBCB153E00003E15D204,767
420 DATA AB3A04AAB5320AAA53A,919
430 DATA 74ADAAABDDACDDADADDD,1811
440 DATA 7700069PCB63200D3A74,663
450 DATA ADC65BB3923274AD8505,1088
460 DATA 053A74ADC4B73274ADDD,1293
470 DATA 231B7AB3C201ABC366AB,1197
480 DATA 1193ABED5352ABB10601,1044
490 DATA D17AB3CBDDE1109B2A05,1382
500 DATA 8IAB2252ABDDE1115000,1130
510 DATA 0601C301ABD17AB3CA54,1170
520 DATA ABD5DDE1311500000603,955
530 DATA ABAC220B0AB2360B3C301,1556
540 DATA ABCDB9ABD0C3CAACAB7BE6,1031
550 DATA 133D28FDA704C83EF5DB,1262
560 DATA 07CAB2AB3E00C3B7AB3E,1231
570 DATA FF1FCBA9E6402BF3792E,1400
580 DATA 4F3E000000C3D4AB37C9,975
590 DATA 2127AA112BAA01C20136,719
600 DATA 7FD9E131F0BFC300BFB9,1639
610 DATA CD83B9FBC9FB060A7610,1246
620 DATA FDF3C9210DACAF772B7C,1376
630 DATA B5C20EAC218EACAF7723,1237
640 DATA 7CB520F9AF86F6ED791E,1401
650 DATA FF3E070E3BCD70AC3E85,953
660 DATA 0E0ACD70AC3E0A0E0FCD,819
670 DATA 78AC01E204CD6AAC3E05,1065
680 DATA 0E05CD70AC3E0A0E0FCD,814
690 DATA 78AC01C409CD6AAC1D28,1034
700 DATA D52165AC110000010500,542
710 DATA ED08C7017897FED490B78,1318
720 DATA ED78FAC0ED79E63FED79,1521
730 DATA 06F4ED49406F64FF680ED,1582
740 DATA 79ED49C9D905C2E3AC13,1446
750 DATA 2119AD22AAAB23D93E0E,934
760 DATA C3B9ABD921BEAC22AAAB,1490
770 DATA 291EC41B010016057BD6,656
780 DATA AD897E6F01754D260029,789
790 DATA 29094F3E5B914F06097A,632
800 DATA 16C7C3DFACD9C3B9AB78,1699
810 DATA 320FAD06017E1212327E,569
820 DATA 1213237E1213237E121B,441
830 DATA 21754D10E21805C01BDD,1031
840 DATA 1000603E063E0600D9,383
850 DATA C3B9ABD921714D06027E,1221
860 DATA E607200351805E2016,446
870 DATA 403D2310F006031C3E0B,523
880 DATA 35F24CAD3E05364F1C2B,815
890 DATA 35F24CAD3E02364F2B35,837
900 DATA 26002EE21ACAB22AAAB,1059
910 DATA D9C3B9AB2B43292303139,1054
920 DATA 2041535340F4349415445,700
930 DATA 5330301F8C0200000300,355
940 DATA 030201000301000202,14
950 DATA 0000030303030303020102,13
960 DATA 0303000103030203020121
970 DATA 0201030302010303020122
980 DATA 0302000001030303030121
990 DATA 0000030201020103030322
1000 DATA 0103000000030203030317
1010 DATA 0102010200000103030316
1020 DATA 0303000030302010303016
1030 DATA 0302010200000103030322
1040 DATA 0303000030302010203016
1050 DATA 0302010200000103030316
1060 DATA 0000030303000000300018
1070 DATA 0302010201000303020018
1080 DATA 0000030303000000300015
1090 DATA 0103000000030000300000
1100 DATA 0103030303000000300015
1110 DATA 0103030303000000300018
1120 DATA 0302010201000303020015
1130 DATA 0000030303000000300018
1140 DATA 0302010201000303020015
1150 DATA 0000030303000000300018
1160 DATA 0302010201000303020015
1170 DATA 0000030303000000300018
1180 DATA 0302010201000303020015
1190 DATA 0000030303000000300018
1200 DATA 0103030303000000300015
1210 DATA 0103010203000000102018
1220 DATA 0303030201020100200018
1230 DATA 0000030303000000300015
1240 DATA 0302010201020100300018
1250 DATA 0000030201020100300015
1260 DATA 0103000000030303030018
1270 DATA 0000010201020100300015
1280 DATA 0103030303030201020015
1290 DATA 0201030302010303020018
1300 DATA 0303000030302010303015
1310 DATA 0102010300000302010015
1320 DATA 0102010201020100300018
1330 DATA 0303030300000000300015
1340 DATA 0102010201020100300018
1350 DATA 0302010201020100300015
1360 DATA 0303030303030000300018
1370 DATA *
1380 REM Segundo bloque
1390 DATA E5CD09B9CD03B93EF532,137B
1400 DATA 14AF3E2132FCE4E3E1632,644
1410 DATA 1B4F3E17325A4D3E2B32,560
1420 DATA 4F27FBC900000000000,570
1430 DATA *
1440 REM Tercer bloque
1450 DATA 21EC9911ECA901C904ED,1207
1460 DATA B0C36DAA000000000000,650
1470 DATA *
```

Diccionario de Pokes

LISTADO 1

```
 10 REM Cargador Inside Outing
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 63999: LOAD ""CODE 64000: P
OKE 23658,8: CLS
 40 FOR z=1 TO 5: READ a$,n
 50 PRINT a$;"..."
 60 LET a$=INKEY$: IF a$<>"S" A
ND a$<>"N" THEN GO TO 60
 70 LET a=(a$="S"): PRINT "SI"
AND a;"NO" AND NOT a: IF NOT a T
HEN POKE n,0
 80 PRINT : FOR n=1 TO 100: NE
XT n: NEXT z
 90 PRINT "Inserta cinta origin
al...": FOR n=1 TO 300: NEXT n::
INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
 100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
 1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 640
27
 110 DATA "Inmunidad total",6522
6,"Ratones inmoviles",65229,"Can
arios inmoviles",65232,"Basta co
n un diamante",65236,"Saltar sob
re el aire",65241
 120 CLEAR : SAVE "INSIDE.BAS" L
INE 10: SAVE "INSIDE.BIN"CODE 64
000,1249: VERIFY "": VERIFY ""CO
DE
```

LISTADO 2

Línea	datos	control
1	5EE357000000009FA1E	599
2	8CA35E0000000000CD	728
3	FBD07000000040F3ED7B	1238
4	DAFDCD3CFC1E0000D3E	1294
5	FE2632069C3E16CDFSFA	1288
6	3E3E5CC6B630FE2520FF	1335
7	06C9CDF9FA30EE67FED4	1720
8	30F4CDF9FA300C3EC332	1571
9	10FBDD211FFA1100D0ED	1852
10	5F061220E01780057CDFE	957
11	FAD03EE4BCD13E16D2	1108
12	90FA3918FA8533218FA65	1236
13	3838FCDA8D3E0000FA32	1667
14	DD77000600ACB63280D3A	769
15	38FC5E0083923238FC05	1154
16	0B053A38FC6583238FC	1020
17	1F23E1FA2A5D0FA03BD	1585
18	FA11EAFAED53A9FA8106	1625
19	0ED17A83CBDDE110A0FA	1384
20	10FA1106D3DDE1DDF4A2	1436
21	21D6FA2A9FAD0E11101	1416
22	0000E23SDFAD17AB3CA	1258
23	ABFADSDDE11331010006	1123
24	04C35DDFAD006D17AB3CB	1264
25	DDE1C35DFACD09FBD0C3	1852
26	FCFA7BE0FC3F7B3E00	1440
27	C307FB3E133D20FDA704	1051
28	2A5DFE1FBDBFE1FCEA9	1558
29	E5202BF1792F4F3E00F6	1098
30	0B0D3E7CD9C005CE6D	1585
31	1C7BFE3E0018C3D9FE22	952
32	FAFA23D93E10C309FBD9	1502
33	2127F822FAF41E3E01	965
34	00100A7BD6384F050021	543
35	39FC097E01003D5F2600	753
36	004F3E50914F05037A16	607
37	4809C309FE7632D7FB06	1298
38	047E12142300200720180	416
39	3D1E1100510010001000	829
40	00003E02CB6509C309FB	1046
41	D9213SFC05027EE6F72E	978
42	033518051E2101640323	329
43	10F0A031C3D35FE2C3	853
44	FB3E05364F1C2B35FE2C3	1012
45	FB3E02364F2B35260022E	628
46	E021FCFA22FAFAD9C309	1714
47	FB7C2117FA8523BE200E	1086
48	C38AFE111CFA01C00136	1186
49	00EDB8C921EEFD31EDFB	1641
50	41EEF8AF77EDB0F02195	1549
51	FE1EE0FD6E00CB7D2D01	1260
52	6A0010003C2D2D200016	553
53	5000E87E1C2D2318DC3E	581
54	5A3EC7121CFD231BDC3E	991
55	003240E5C0EBC51100	563
56	216A06CDB5031E042105	606
57	04CD0500C11EEBC7C030	1132
58	1B3AF3D2D1BFD2BD6FD	1547
59	DD7E003D7D7E7E7CD47	747
60	57D9D05E00DD66D1DD46	1250
61	02EE6AF77EDB0F02E61	1541
62	87B7B75778D1040DDD09	847
63	07D7E6D3FD574JDFE02	1003
64	3005FD6A424D543CCD66	1000
65	FD59201520C0000517D	920
66	D9CD8FCCDD5BFD9BD847	1660
67	1520F27BB72BEB7CB520	1202
68	ABFD213M5C215B27D9C9	1179
69	CD53FDED73B7FCF9F1E1	2043
70	21C1FDE1311FCE57CBFD	1002
71	7CFE023B1CCD2AFDCD44	1229
72	FDCD11FD3EFF05CB696E	1445
73	CDF6FC4D54FD45E3FF1D	1532
74	0B3C9D24FFDCD44FD5D	1654
75	F6FC3EFF05CB4369CD11	1406
76	7CFE023B1SCD2AFD7C	1498
77	57BFEFC2DC92CC9247C	1574
78	E607C07DCE206FE6E4CB	1549
79	7CD5006C7C9FD7CB7E900	1444
80	FD257C2FE607C07DD620	1261
81	6FFE6E6E07CC0006C7C9	1446
82	FD7CB77CEA32FD2FE607	1505
83	C9E57C1F1F1FE603F656	1205
84	67CD44FDE1C9D5E82AD4	1757
85	FD7283723322D4FDEB01	1495
86	C96F2600B7B7B5B76F01	1000
87	7AFD9C9E5CFE7D97D69	1812
88	CD53FD010000002276FD	968
89	21CE1EE7923FD310EFD	1937
90	FDE5CSD5EEF5311FCEC9	1653
91	500003580100030100003	187
92	0000000000000000000	0
93	0000000000000000000	0
94	0000000000000000000	0
95	0000000000000000000	0
96	0000000000000000000	0
97	0000000000000000000	0
98	0000000000000000000	0
99	23CE2F006F48C202AF48	914
100	3301194F8103504F4301	587
101	6E48C104CF4804018B4F	920
102	010B53C1B0140140C106	880
103	E5400601D3AF5712AF	640
104	47012C48C10000500601	491
105	F4F4B1B4F4F4B1B4F	932
106	C10R2C5000F01115578108	585
107	0A7A801E8A01C4C4B01	817
108	0C0136578108B5474D81	626
109	C94C10E6500E0015757	847
110	810F96474F01A840C110	886
111	0E5801017657011727A	777
112	51018748C112A8501201	759
113	0957011S6175301664B	736
114	0114C7B01401B67B115	935
115	3947580145A0C116E656	872
116	1601D5751271A75701	656
117	2440C117F0S7011B0340	875
118	C1B01020054140A520	740
119	4552524F5230202524557	722
120	4945444F0025454E6D	667
121	41442E2020010000000	372
122	2106FE110E5B01100000	872
123	B0C93EC932CBD332B1CF	1487
124	32BBCFAF32C7F3E1E32	1163
125	68C8F3319065C3006800	1132

DUMP: 40.000
BYTES: 1.249

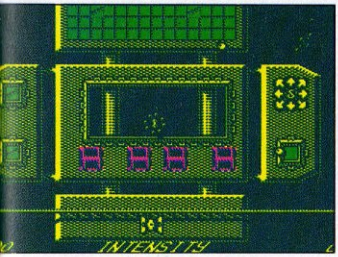
SPECTRUM

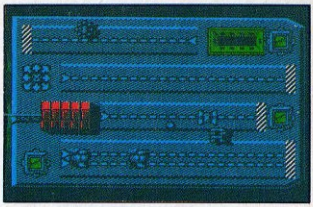
Intensity

Nuestro objetivo es liberar a los colonos de una estación espacial atacada por hordas alienígenas. Este sencillo argumento nos introduce en una estupenda prueba de habilidad, notablemente diferente de otros clásicos masacradores de marcianos. Su elevado nivel de dificultad nos obligará a jugar con el cargador en la mano, pues de otra forma resulta casi imposible poder llegar hasta el final.

```
10 REM *** CARGADOR INTENSITY COMMODORE
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=272TO368:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>10656 THEN PRINT"ERROR EN LOS
DATAS ...";:STOP
30 INPUT"SKIMERS Y DROIDS ILIMITADOS (S
/N)";S$
32 IFS$="N"THENPOKE343,44:POKE346,44:PO
KE349,44:POKE352,44
40 INPUT"R.U.S INAGOTABLES (S/N)";R$:IF
R$="N"THENPOKE357,44:POKE360,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE  INTENSIT
Y Y PULSA  SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,24
0,3,140,245,3,96,162,43,160,1
110 DATA 142,203,161,140,204,161,76,0,1
60,162,0,189,59,1,157,167,2,232
120 DATA 224,64,208,245,76,167,2,162,18
0,160,2,142,143,8,140,144,8,76
130 DATA 16,8,162,193,160,2,142,59,9,14
0,60,9,76,16,8,169,255,141
140 DATA 151,97,141,166,97,141,53,98,14
1,66,98,169,36,141,140,183,141,9
150 DATA 100,76,160,8,70,86,67
```

COMMODORE





```
LISTADO1

  10 REM Cargador Intensity
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65535: LOAD ""CODE 60000: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Skimers y drones in
finitos? ": LINE a$: IF a$(1)<>"
S" THEN POKE 60124,0: POKE 60126
,0
  50 INPUT "Sin enemigos? ": LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 60
133,0
  60 INPUT "Numero de niveles? (
1-16) ": LINE a$: IF LEN a$ THEN
 POKE 60135,VAL a$
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: CLE
AR
  80 PRINT AT 1,10; PAPER 1; INK
 7;" INTENSITY ": LOAD ""CODE 52
480: RANDOMIZE USR 60000
  90 CLEAR : SAVE "INTENS.BAS" L
INE 10: SAVE "INTENS.BIN"CODE 60
000,142: VERIFY "": VERIFY ""COD
E

LISTADO 2

  1   2177EA11885EED5355CD  1243
  2   017700ED503EC33254CD  1129
  3   C300CD3215FF14D5E523  1223
  4   5E235621BCDA7ED52E1  1191
  5   D1CA1BCD3E323254CD21  1127
  6   15FF2255CD3EC332325D  1050
  7   21865E22335DC300D3E  837
  8   213232 5D210000223335D  437
  9   3EC332515D21CF5E2252  931
 10   5DC3325D3E2132515D21  783
 11   00CF22525D21E65E11BB  979
 12   5D011700EDB0C3515D21  932
 13   467D22C900AF00CC7A3E  993
 14   C93204003E1032257BC3  738
 15   00F000000000000000000  240

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 142
```

SPECTRUM

Jack the Nipper

Jack es todavía un «inocente» bebé, que un buen día, se escapa de la cuna aprovechando un descuido de sus padres. Sin que nadie le vea, sale a la calle en busca de posibles «víctimas». Un juego divertidísimo para disfrutar haciendo todo tipo de gamberradas.

Diccionario de Pokes

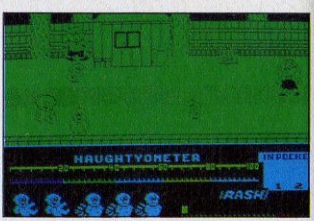
LISTADO 1

```
  10 CLEAR 40000: LOAD ""CODE 65
293,242
  20 CLS : PRINT "INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL, PULSAPLAY Y LUEGO P
ULSA UNA TECLA"
  30 IF INKEY$="" THEN GO TO 30
  40 PRINT USR 65293
```

LISTADO 2

N.º	Línea	Datos	Control
1		F331FFFEDD2100251100	1109
2		C03A000037210DFFE5C3	1030
3		23FF140615F33E0FD3FE	1124
4		DBFE1FE620F6024FBFC0	1476
5		CDE70530FA21150410FE	1067
6		2B7CB520F9CDE30530F4	1356
7		059CCDE30530E43EC6B6	1319
8		30E02420F106C9CDE705	1229
9		30D5B7ED430F4CDE705	1580
10		D079EE034F260006D818	933
11		18082005DD7500180ACB	644
12		11ADC0791F4F131802DD	879
13		231B0606DA2E01CDA6FF	967
14		D03EE5B8CB1506D8D28C	1479
15		FF7CAD677AB320D1AFD3	1563
16		FE1832CDAAFFD0000000	1166
17		3A3075B7C284FF3E0A3D	1168
18		20FDA704C83E7FDBFE1F	1349
19		A9E62028F4792F4FE607	1199
20		F608D3FE37C900000000	975
21		00000000000000000031FF	304
22		7F1100FF2100E40101A4	826
23		EDB821F2A93EC977C3A8	1610
24		6100000000000000000000	97
25		0000FFF311FFFF3E0718	1118

DUMP: 50.000
N.º Bytes: 242

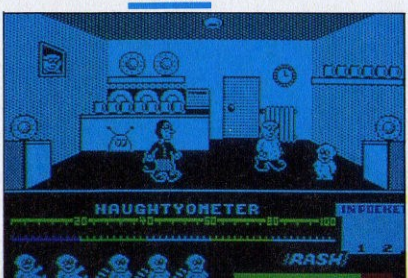



```
10 REM Jack the Nipper
20 REM
30 REM por A.C.L.
40 REM
50 LOAD"!NIPPER":POKE &A058,0:POKE &A059
,&A5
60 FOR I=&A500 TO &A50A:READ A:POKE I,A:
NEXT
70 CALL &A000
80 DATA &3E,0,&32,&FF,&39,&32,&00,&3A,&C
3,&01,&10
```

```
JACK THE NIPPER

VIDAS INFINITAS
POKE &39FF,0
POKE &3A00,0
```

AMSTRAD

SPECTRUM



```
10 COLOR 9,1,1
20 SCREEN1
30 KEYOFF
40 LOCATE8,0:PRINT"   MICROMANIA      A.FUENTE   "
50 LOCATE8,1:PRINT"  ¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡  "
60 LOCATE 7,4:PRINT"JACK THE NIPPER"
70 LOCATE 7,5:PRINT"¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡"
80 LOCATE 5,10:PRINT"F1    VIDA INFINITA"
90 LOCATE 5,13:PRINT"F2    VER FIN JUEGO"
100 LOCATE 5,16:PRINT"F3    INMUNE A TODO"
110 LOCATE 12,20:PRINT"ESPERA"
120 FOR I=&HBD85TO&HBDBE
130 READ A$:A=VAL("&H"+A$):FG=FG+A
140 POKE I,A
150 NEXT
160 IF FG()4024 THEN PRINT"ERROR DATAS":END
170 BLOAD"CAS:":LOCATE12,20:PRINTSPC(6)
180 ON KEY GOSUB 230,260,290:KEY(1)ON:KEY(2)ON:KEY(3)ON
190 IF A=1THEN PLAY"S8M500FABECD"ELSE 180
200 FOR I=1TO3000:NEXT
210 DEFUSR=&HBB00
220 A=USR(0)
230 LOCATE 14,20:PRINT"F1"
240 POKE &HBC35,&H60:POKE &HBC36,&H1
250 A=1:RETURN
260 LOCATE 14,20:PRINT"F2"
270 POKE &HBC35,&H8F:POKE &HBC36,&H1
280 A=1:RETURN
290 LOCATE 14,20:PRINT"F3"
300 POKE &HBC35,&HB1:POKE &HBC36,&H1
310 A=1:RETURN
320 DATA 3E,3E,32,AE,6,3E,5,32,AF,6,3E,32,32,B0,6,3E,57,32,B1,6,3E,2C,32
330 DATA B2,6,3E,C3,32,B3,6,C3,0,4,3E,0,32,9F,6,32,A0,6,32,A1,6,C3,0,4,3E
340 DATA0,32,A6,6,32,A7,6,C3,0,4
```

MSX

Jack the Nipper II

Cuando el avión que lo conduce a Australia sobrevuela la jungla africana, Jack salta utilizando como paracaídas su pijama.

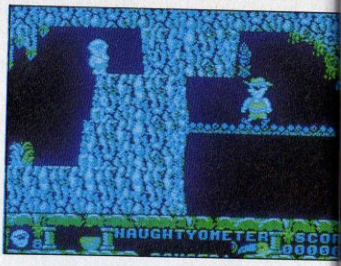
Mucho nos tememos que la selva no volverá a ser lo que era. El objetivo del juego es realizar el mayor número posible de gamberradas y conseguir que el marcador de travesuras alcance su valor máximo.

```
10 REM *** CARGADOR JACK THE NIPPER II
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO323:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5065THENPRINT"ERROR EN DATAS..."::STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE301,44
40 INPUT"INMUNE A BICHOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE304,44
50 INPUT"INMUNE A GOLPES (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE307,44
60 INPUT"INMUNE A CAIDAS (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE312,44
70 INPUT"INMUNE AL AGUA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE315,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE JACK THE NIPPER II Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,134,9,140,135,9,96,162,43,160,1,142
110 DATA 114,6,140,115,6,76,0,6,169,44,141,170,199,141,28,130,141,16,130
120 DATA 162,96,142,48,151,141,13,130,76,16,128,70,86,67
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```
10 REM Cargador Jack the nipper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 MODE 1:FOR n=&A800 TO &A850:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A027,0 ELSE INPUT"Num
ero de vidas? ",a:POKE &A02C,a
50 INPUT"Cocos infinitos? ",a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A031,&C9
60 INPUT"Inmune a los enemigos? ",a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A036,&18
70 INPUT"Pantalla inicial? (1-191) ",a:I
F a THEN POKE &A03E,a
80 INPUT"Ver el final del juego? ",a$:IF
 UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A03E,&3E
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:ON E
RROR GOTO 100:!TAPE
100 MODE 0:LOAD"!",&4000:CALL &A000
110 DATA F3,21,0,A0,11,0,1,1,0,2,ED,B0,2
1,25,A0,11,0,3,1,2C,0,ED,B0,3E,C3,32,8E,
1,21,0,3,22,8F,1,C3,0,1,F3,3E,35,32,5C,7
0,3E,8,32,D0,50,3E,21,32,28,5D,3E,20,32,
3B,4E,32,4C,4E,3E,0,A7,28,C,32,B1,50,32,
C1,50,32,C5,50,32,3D,7E,C3,0,4D
```



AMSTRAD

LISTADO 1

```
  10 REM Jack the nipper II
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LOAD "CODE 23296: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23337,0: INPUT "Numero de vidas
? ";a: POKE 23339,a
  50 INPUT "Cocos infinitos? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23347,0
  60 INPUT "Inmune a enemigos? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 23352,0: POKE 23356,0
  70 INPUT "Pantalla inicial? (1
-191) ";a: IF a THEN POKE 23358,
a
  80 INPUT "Ver final del juego?
"; LINE a$: IF a$(1)="S" THEN P
OKE 23358,62
  90 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR : RANDOMIZE U
SR 23296
 100 CLEAR : SAVE "JACK2bas" LIN
E 10: SAVE "JACK2bin"CODE 23296,
93: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	CD515BCD515BCD515BDD	1352
2	21004011001B3EFF37CD	718
3	5605CD515BDD21006111	836
4	009F3EFF37CD5605AF32	1052
5	F3A83E083247873EC932	1050
6	9F953E18326386AF328F	1045
7	863E00A7280C323C8732	710
8	EEC13238873228687C3C0	1284
9	85DD210000111100AF37	651
10	C35605000000000000000	286

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 93

SPECTRUM

Jail Break

Los presos de una cárcel de alta seguridad se han evadido y están aterrorizando a toda la ciudad. Además de un nutrido arsenal de armas y municiones, han raptado al alcaide que es su rehén.

```
Jail Break:
POKE 53030,n        : n=núm. de vidas
10 LOAD"" CODE
20 FOR A=29755 TO 29763
30 READ b: POKE a,b NEXT a
40 RANDOMIZE USR 29696
50 62,210,50,129,198,42,240,255,233
```

SPECTRUM

Jet Set Willy

Este juego es la segunda parte de Manic Miner. El minero es ahora un hombre rico que vive en una gran mansión, en la que acaba de celebrar una fiesta. Quiere llegar a su dormitorio para poder descansar, pero no va a resultarle fácil, ya que su ama de llaves no está dispuesta a permitírselo hasta que la casa quede limpia y recogida.

```
  10 REM RUTINA GENERAL DE CARGA
  20 PAPER 1: INK 7: BORDER 1: C
LEAR 32767
  30 PLOT 0,30: DRAW 255,0: PLOT
0,103: DRAW 255,0
  40 PRINT PAPER 6; INK 0; FLASH
1; AT 10,4;" CARGANDO JET SET WI
LLY "
  50 FOR n=0 TO 10 STEP 3: BEEP
.1,n: NEXT n
  60 LOAD ""CODE
  70 INPUT "POKE ";n: POKE n,p:
  80 IF INKEY$="" THEN GO TO 80
  90 IF INKEY$="s" THEN GO TO 70
 100 RANDOMIZE USR 33792
```

34795,n	n = Pantalla inicial.
35899,0	Vidas infinitas.
36477,1	No se mata al caer.
41983,256	n = Objetos necesarios para acceder al dormitorio.
35123,0	Desactiva la aparición de todos los objetos móviles.
37874,0	Recolección automática de objetos.

SPECTRUM

```
10 ' ********************************
20 ' ***                          ***
30 ' ***  CARGADOR  JET SET WILLY  ***
40 ' ***                          ***
50 ' ***        J.M.M. 1988       ***
60 ' ***                          ***
70 ' ********************************
80 '
90 CLS
100 MODE 1:INK 0,0:PAPER 0:INK 1,2:PEN 1:PRINT CHR$(24);CHR$(1);
110 LOCATE 1,2:PRINT "Introduce cinta/disco y pulsa una tecla "
120 CALL &BB06
130 MEMORY &1FFF: LOAD"jet2",&3100:LOAD"jet3",&7100
140 LOCATE 3,5:INPUT "Usas un 464 S/N "¡r$:IF r$<>"S" AND r$ <>"s" THEN POKE 361
74,&49:POKE 36175,&B6
150 LOCATE 3,7:INPUT "Quieres vidas infinitas (S/N) "¡r$:IF r$="S" OR r$ ="s" TH
EN POKE &B2A8,0
160  IF r$<>"S" AND  r$ <>"s" THEN LOCATE 3,9:INPUT "Cuantas vidas (menor de 128
 y multiplo de 8) "¡v: POKE &B1F0,v
170 LOCATE 3,11:INPUT "Los monstruos no matan (S/N) "¡r$:IF r$="S" OR r$ ="s" TH
EN POKE &BE7D,0
180 RUN"jet1
```

AMSTRAD

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN0:KEYOFF:CLEAR38,
&H86FF:LOCATE14,8:PRINT"CARGANDO1:"¡LOC
ATE12,10:PRINT"JET SET WILLY":BLOAD"ca
s:"
20 CLS:LOCATE2,5:INPUT"INMUNE A TODO (
S/N) "¡A$:IFA$="S"ORA$="s"THENPOKE&H9C
8B,&HC9:GOTO40
25 LOCATE2,6:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/
N) "¡A$:IFA$="S"ORA$="s"THENPOKE&H9C5A
,0:GOTO40
30 LOCATE2,7:PRINTSPC(30):LOCATE2,7:IN
PUT"NUMERO DE VIDAS (1-14) "¡N:IFN)140
RN(1THENGOTO30
36 POKE&H9910,N
40 LOCATE2,8:INPUT"RECOGIDA AUTO. DE O
BJETOS (S/N) "¡A$:IFA$="S"ORA$="s"THEN
POKE&H97E2,&H18:GOTO60
50 LOCATE2,9:PRINTSPC(30):LOCATE2,9:IN
PUT"OBJETOS A COGER (1-83) "¡N:IFN)830
RN(1THENGOTO50
56 POKE&H97E1,N
60 LOCATE2,10:PRINTSPC(35):LOCATE2,10:
INPUT"ENPEZAR EN PANTALLA (0-60) "¡N:I
```

MSX

```
FN)60RN(0THENGOTO40
66 POKE&H9928,N
70 POKE&HEF7F,INT(RND(-TIME)*255)*1:F0
RN=1TO300:NEXT:COLOR1,1,1:SCREEN1:DEFU
SR=&H4E4:A=USR(A)
```

Diccionario de Pokes

Karnov

Para salvar a la humanidad, ¡cómo no!, nuestro héroe, un pacífico artista de circo, decide emprender la ardua tarea de rescatar el legendario tesoro de Babilonia, oculto en un siniestro e inaccesible territorio.

LISTADO 1

```
10 REM ************************
20 REM **                    **
30 REM **   J.E BARBERO      **
40 REM **                    **
45 REM **   SPECTRUM  48K    **
47 REM **                    **
50 REM ************************
55 REM
60 REM ******* KARNOV ********
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
75 LOAD ""CODE 65107,309
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN P
POKE 65409,0
110 INPUT "QUIERES TIEMPO INFI
NITO(S/N) ";A$: IF A$="N" THEN P
OKE 65412,0
600 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL                Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
900 LOAD ""CODE 30000
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65107
```

LISTADO 2

```
1  F3C32CFFAF371408153E 1076
2  08D3FE2105FFE5DBFE1F 1499
3  E6204FBFC0CDE7FE30FA 1712
4  21150410FE2B7CB520F9 957
5  CDE3FE30EB069CCDE3FE 1817
6  30E43EC6B830E02420F1 1301
7  06C9CDE7FE3D5578FED4 1744
8  CDE7FED079EE014F 1629
9  30F4CDE7FE00270 317
10 2500067B181F08200730 977
11 FCB11A0C0 801
12 0FDD75001B0FCDE00AD 866
13 791F4F131807DD7D2E01CD 1430
14 C0DD23180867D2E01CD 1601
15 E3FED03E8EB8CB15067B 1562
16 D2CAFE7CAD677AB320CA 1379
17 7CFE01C9CDE7FEDD3E16 1433
18 3D20FDA794C83E7FDBFE 1632
19 1F09E62028F479EEF9AF 1430
20 E607F608D3FE37C9F5AF 1638
21 D3FE3F7FDBFE1F3805D3 794
22 FE3C18FBF1D018F7F35E 857
23 2356234E234623E3AF12 830
24 130B78B120F8C9310000 908
25 CD19FF0040001BDD2100 1133
26 401100185CD57FEDD2100 840
27 7F110043CD57FE215BFF 1648
28 1100600150DD8C0326 1166
29 60F3AFD3FE01FD7F21FF 892
30 FF7E2F11710ED5977E0 1069
31 51BEC200002100C0139 950
32 9B010002EDB0C30080AF
33 32CC8032509C3006000
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 309

SPECTRUM

```
1 REM KARNOV
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO90:READA:POKE32991+N,A:S=S+A:
NEXT:POKE53281,1:POKE53280,1
4 IFS<>10955THENPRINT"ERROR EN DATAS":S
TOP
5 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$:IFA
$="N"THENPOKE33061,44
6 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N) ";A$:IFA$
="N"THENPOKE33064,44
7 INPUT "PASAR DE NIVEL AL MORIR (S/N)"
;A$
8 IFA$="N"THENPOKE33069,44:POKE33072,44
9 PRINT" PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA":A$=""
10 GETA$:IFA$=""THENGOTO10
11 POKE808,223:POKE809,128:POKE2050,0:L
OAD
30 DATA162,241,160,128,169,224,142,233,
2,140,234,2,141,202,2,76,237
35 DATA246,169,32,141,28,1,169,16,141,2
9,1,169,129,141,30,1,162
40 DATA0,189,35,129,157,0,7,232,224,32,
208,245,76,13,129,169,32
45 DATA141,28,204,169,0,141,29,204,169,
7,141,30,204,141,32,208,96
50 DATA169,36,141,223,128,141,44,140,16
9,234,141,184,128,141,185,128,141
55 DATA32,208,96,74,68,83
```

COMMODORE

Last Ninja II

Bajo este título encontrarás un sorprendente megajuego dividido en seis partes. Además de un nivel gráfico insuperable y de una increible animación de personajes, el argumento de este programa posee la rara habilidad de envolver al jugador, convirtiéndolo en protagonista de una verdadera película.

```
10 REM Cargador The last ninja 2
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":lin=80:dir=&A000:GOSUB 60:lin=290:di
r=&BF00:GOSUB 60
40 CLS:PRINT"Inserta cinta original...":
FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
50 MODE 1:MEMORY &37C0:LOAD"!",&37C1:CAL
L &3B7C:LOAD"!",&4000:CALL &BF00
60 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:
dir=dir+1:sum=sum+byte:NEXT:IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 60 ELSE PRINT"Error
en la linea"lin:END
80 DATA F32100400103033E8BED,785
90 DATA 4FED5FAE7700230B78B1,1047
100 DATA 20F5ED5FC619212E4001,976
110 DATA D502ED4FED5FAE770023,1191
120 DATA 0B78B120F52100401100,699
130 DATA B9010303EDB03E403236,835
140 DATA B93EC33254B9214B0522,908
150 DATA 55B9C32EB9DD21D9BB11,1371
160 DATA C300CD67BB2100002274,873
170 DATA BC216405229ABCC303BC,1088
180 DATA 216D0522A600C34000AF,781
190 DATA 329C3C3EC3329CAB217F,1060
200 DATA 05229DABC340063E10CD,915
210 DATA 37ACCD05BCD0F5C5D5E5,1717
220 DATA 21B0053A0040BE280523,606
230 DATA 232318F5AF235E235612,782
240 DATA 3EC3329CAB217F05229D,990
250 DATA ABE1D1C1F1C911B73A03,1501
260 DATA AD3D220B3DC5EA3B3AE3,1115
270 DATA 3D0000000000000000000,61
280 DATA *
290 DATA F32100A011000501BF00,650
300 DATA EDB0C300050000000000,613
310 DATA *
```

AMSTRAD

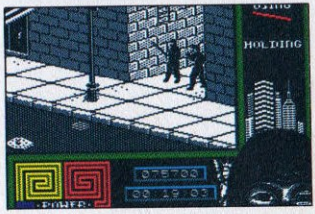
```
 10 REM The last ninja 2
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
 30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 25000: C
LS
 40 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLS
 50 RANDOMIZE USR 25000
```

LISTADO 2

```
 1  DD21DB83112A0B3EFF37 1046
 2  CD56053AF1F3213/C:11 1065
 3  1BF401CD0AED80212CF4 1221
 4  11BC0AE5D535187A23B3 1073
 5  20F9E1011100A7ED42EB 1229
 6  E101110089ACDFEFE31 1072
 7  20E321CAFB11C9FB01CA 1417
 8  7B3600ED0B3100000DD21 901
 9  E8FE11E800CD40FE210E 1305
10  621100FA01A800EDB0C3 1142
11  00FAAF32FF82DD210040 1178
12  11FF1721B3FD22B1FDCD 1429
13  F6FCF33AB3FEA7C2C0FB 2047
14  FD213A5CED56215827D9 1136
15  AFD3FEED4F3E3FED4731 1438
16  D85C21005E0192937EEE 1093
17  C677230B76B120F0AF32 1163
18  E28E3EC332BCEE2139F3 1434
19  22BDEE215FFA1163EF01 1195
20  4900EDB0C3005D119293 1212
21  CD95F2D0F5E5D5C52173 1836
22  F33A409C8E2805233323 864
23  18F5AF23SE23561233EC3 969
24  32BCEE2139F322BDEE21 1303
25  39F31163EF014900EDB0 1142
26  C1D1E1F1C9DD998C218F 1759
27  8F03A18EAF298E0ADD6F 1174
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 270

SPECTRUM



Diccionario de Pokes

Lazer Tag

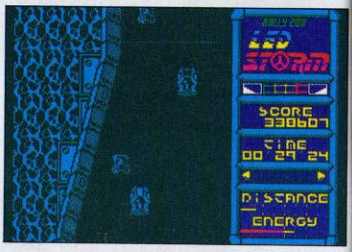
En la academia de entrenamiento Lazer Tag, los cadetess practican un emocionante juego que consiste en intentar completar un intrincado recorrido mientras los demás tratan de alcanzarle con sus disparos.

```
  1 REM lazer tag
  2 REM
  3 REM juan carlos rodriguez
  4 REM
 10 CLEAR 25535: POKE 23658,8
 20 LOAD ""SCREEN$: POKE 23739
,111: LOAD ""CODE
 30 INPUT "inf. vidas?",a$: IF
a$="s" OR a$="S" THEN POKE 43142
,195: GO TO 50
 40 INPUT "nue. vidas (0-255)?"
,a: POKE 42317,a
 50 RANDOMIZE USR 42244
```

SPECTRUM

Led Storm

Bienvenido a esta mortal y original carrera, que tiene lugar en alguna época futura, y en la que tendrás oportunidad de demostrar nuevamente tu madera de campeón. Como es costumbre, deberás esquivar cantidad de obstáculos y peligros, mientras el combustible de tu coche se consume irremediablemente.




```
8 PRINTCHR$(147):FORN=272TO311:READA:PO
KEN,A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>4179THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
11 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N11
12 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
13 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,
57,141,209,8,76,16,8,169
14 DATA45,141,57,196,169,1,141,58,196,7
6,16,196,169,165,141,234,29
15 DATA76,0,4,74,68,83
```

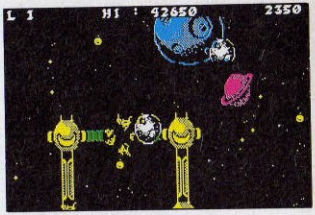
COMMODORE

```
  1 REM ****** LED STORM ******
  2 REM **** SPECTRUM 48K *****
  5 MERGE "": RUN 10
 35 POKE 37327,0: REM NO MORIR
AL AGOTARSE LA ENERGIA
```

SPECTRUM

Light Force

El consejo de GEM reacciona rápidamente ante la amenaza de una ofensiva extraterrestre y ordena que todas sus fuerzas espaciales entren en acción. Tú eres el temido Light Force y deberás destruir la mayor parte de las naves e instalaciones enemigas.




```
  5 REM CARGADOR LIGHTFORCE
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 25000: LOAD ""CODE : LOAD "
"CODE : POKE 40673,9: RANDOMIZE
USR 18434
```

SPECTRUM

```
10 REM ********************************
20 REM        CARGADOR LIGHT FORCE
30 REM ********************************
40 MODE 1:LOCATE 7,10:PRINT "INSERTE LA
CINTA ORIGINAL DE":LOCATE 15,12:PRINT "
LIGHT FORCE'"
50 MEMORY &3FFF:LOAD"!LIGHTFORCE",&4000
60 POKE &4063,&CD:POKE &4065,5
70 FOR N=&500 TO &522:READ A:POKE N,A:NE
XT N
80 CLS
90 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IF U
PPER$(A$)<>"S" THEN INPUT "NUMERO DE VID
AS (1-255)";V:POKE &501,V
100 INPUT "ATRAVESAR ENEMIGOS (S/N)";E$:
IF UPPER$(E$)="S" THEN POKE &50B,&18
120 IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &506,0
130 CALL &515
140 DATA 62,5,50,13,118,62,53,50,218,121
,62,48,50,192,121,62,196,50,126,122,201,
33,0,64,17,220,5,1,0,32,237,176,195,220,
5
150 SPEED WRITE 0:SAVE"CARGADOR LIGHT"
```

AMSTRAD

Live and Let Die

James Bond, el más carroza de los agentes secretos, se enfrenta al Dr. Kananga, un poderoso narcotraficante, en una de sus espectaculares aventuras. Su objetivo es localizar y destruir las factorías donde se manipula la droga.

Diccionario de Pokes

```
10 REM Cargador Vive y deja morir
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF11:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Fuel infinito";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF01,0
50 INPUT"Misiles infinitos";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF06,&C9
60 INPUT"Terminar siempre con exito";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF0B,&18
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
80 MODE 1:MEMORY &A40F:LOAD"!",&A410:POK
E &A457,0:POKE &A458,&BF:CALL &A410
200 DATA 3E,19,32,3,74,3E,21,32,86,74,3E
,28,32,F1,6B,C3,FD,5
```

AMSTRAD

```
1 REM LIVE AND LET DIE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,177
,252,145,252,200,208,249,230,253
5 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,23
7,141,226,255,169,246,141,227,255
10 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
2,186,255,169,0,32,189,255
15 DATA169,0,32,213,255,169,32,141,222,
3,169,107,141,223,3,169,1,141,224,3
20 DATA76,0,4,169,238,141,160,20,169,76
,141,211,247,169,200,141,212,247
21 DATA169,247,141,213,247
22 DATA238,32,208,96
29 POKE53281,1:POKE53280,1
30 FORN=288TO386:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
31 INPUT"NUNCA MUERES (S/N)";A$:IFA$="N
"THENPOKE365,44
32 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";G$:IFG$="S"TH
ENGOTO35
33 PRINT"NO APARECEN OBTACULOS ":INPUT"
Y FUEL INFINITO (S/N)";F$
34 IFF$="S"THENPOKE374,68:POKE379,248
35 IFG$="N"ANDF$="N"THENPOKE370,44:POKE
375,44:POKE380,44
40 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
50 GETA$:IFA$=""THEN50
60 SYS288
```

COMMODORE

```
   1 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*
   2 REM *                     *
   3 REM *  J.R.LEON TORIBIO   *
   4 REM *     SPECTRUM 48K    *
   5 REM *                     *
   6 REM *  LIVE AND LET DIE   *
   7 REM *                     *
   8 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*
  10 CLEAR 24999: PAPER 0: BORDE
R 0: INK 0: CLS
  15 LET a=0: LET b=0
  20 INPUT "FUEL INFINITO"; INK
7;A$: IF A$="S" OR A$="s" THEN L
ET a=106
  30 INPUT "MISILES INFINITOS";
INK 7;A$: IF A$="S" OR A$="s" TH
EN LET b=171
  35 PRINT AT 13,5; INK 7;"INTRO
DUCE CINTA ORIGINAL            P
ULSA UNA TECLA": PAUSE 0: LOAD "
"CODE
  40 FOR n=32879 TO 32890: READ
c: POKE n,c: NEXT n
  50 DATA 62,201,50,125,a,175,50
,124,b,195,0,130
  60 RANDOMIZE USR 32768
```

SPECTRUM

Livingstone, supongo

Una original aventura llena de obstáculos y vicisitudes, en la que, representando el papel de Henry Morton Stanley, debemos viajar al corazón de la peligrosa selva africana para dar con el paradero del famoso Dr. Livingstone, al que se supone extraviado en algún recóndito paraje. No le resultará fácil salir ileso de esta prueba.

```
1 REM LIVINGSTONE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO20:READA:POKE272+N,A:S=S+A:NE
XT
4 IFS<>2038THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
6 GETA$:IFA$=""THENGOTO6
7 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
15 DATA32,165,244,169,44,141,96,9,169,1
34,141,98,9,169,69,141,99,9,76,16,8
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```
10 SCREEN 1:CLS:PRINT "OPERA":
BLOAD "CAS:",R
```

MSX

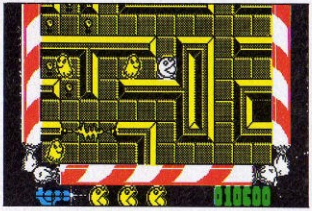
```
10 POKE &60,ASC("O")
20 POKE &61,ASC("P")
30 POKE &62,ASC("E")
40 POKE &63,ASC("R")
50 POKE &64,ASC("A")
```

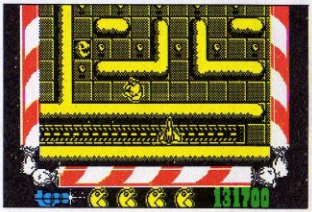
AMSTRAD

Mad Mix Game

Cocovillage era una tranquila ciudad habitada por los seres más simpáticos y tragones del mundo, los comecocos, hasta que un día sus más acérrimos enemigos, los pelmazoides, decidieron organizarse y atacar. Un juego divetidísimo que se desarrolla en quince niveles.

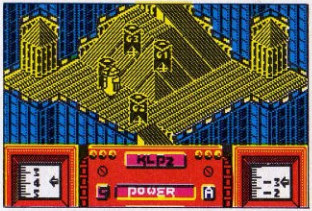
```
 10 REM ********************
 20 REM *                  *
 30 REM * Amador Merchan R. *
 40 REM *     01/06/1988   *
 50 REM *    MAD MIX GAME  *
 60 REM *                  *
 70 REM ********************
 80 BORDER PI-PI  PAPER PI-PI:
INK PI-PI: CLEAR VAL "24575"
 90 LOAD "MADMIX.CM"CODE 24576
100 INPUT "infinitas vidas? ",a
$
110 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 40153,0
120 INPUT "num. vidas",a
130 POKE 39878,a
140 INPUT "fase inicial",a
150 POKE 39889,a
160 INPUT "puntos de salida?",a
$
170 IF a$="s" OR a$="S" THEN PO
KE 39883,100: POKE 39884,100

180 PRINT USR 24576
```





Magnetron

Este juego es algo más que la segunda parte de Quazatron. Es un fascinante reto a tu imaginación, una odisea espacial y cibernética en la que desempeñas el papel de KLP2, un droide de combate y mantenimiento diseñado para una peligrosa misión: desactivar los reactores nucleares de los ocho niveles de los que consta la estación orbital de Magnetron.



LISTADO 1

```
  10 REM Cargador del Magnetron
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65399: LOAD ""CODE 65400: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Power infinito? "; L
INE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
65475,0: POKE 65481,0
  50 INPUT "Tiempo infinito en c
ombate          grapple? "; LINE a$:
 IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65485,0
  60 INPUT "Vencer siempre en co
mbate           grapple? "; LINE a$:
 IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65491,0
: POKE 65495,0: POKE 65500,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: CLE
AR
  80 PRINT AT 1,10; PAPER 1; INK
 7;" MAGNETRON ": LOAD ""CODE 52
480: POKE 52564,195: POKE 52565,
120: POKE 52566,255: RANDOMIZE U
SR 52480
  90 CLEAR : SAVE "MAGNET.BAS" L
INE 10: SAVE "MAGNET.BIN"CODE 65
400,104: VERIFY "": VERIFY ""COD
E
```

LISTADO 2

```
 1  3215FF14D5E5235E2356 1038
 2  2118CDA7ED52E1D1CA1B 1414
 3  CD3E323254CD2115FF22 999
 4  55CD3EC332325B21A6FF 1192
 5  22335BC3005B3E213232 657
 6  5B210000223355B21BFFF 779
 7  11A15B0121000EDB0C332 961
 8  5B3E2132CEA521363F22 791
 9  D2A5AF324BCB21CACB22 1350
10  C5CB3E0132F1CBAF32FA 1432
11  CBC300A0007C42427C44 1006
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 104

SPECTRUM

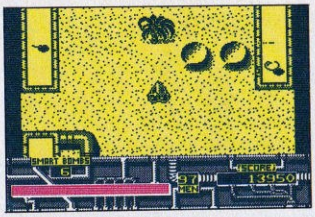
```
10 REM *** CARGADOR MAGNETRON
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=0TO110:READA:POKE49152+T,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<>12364THENPRINT"ERRASTE EN LOS D
ATAS...";:STOP
30 INPUT"TIEMPO DE GRAPPLE ILIMITADO (S
/N)";G$
32 IFG$="N"THENPOKE49221,44:POKE49226,4
4
40 INPUT"REPLICAS ILIMITADAS (S/N)";R$:
IFR$="N"THENPOKE49231,44
50 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";E
$:IFE$="N"THENPOKE49234,44:POKE49239,44
60 INPUT"INMUNE A ENCONTRONAZOS (S/N)":
I$
62 IFI$="N"THENPOKE49244,44:POKE49249,4
4:POKE49254,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE MAGNETRON
Y PULSA   SHIFT";:WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOA
D
100 DATA 32,165,244,162,14,160,192,142,
240,3,140,245,3,96,162,27,160,192
110 DATA 142,142,151,140,143,151,76,0,1
51,160,69,185,41,192,153,167,2,136
120 DATA 16,247,76,167,2,162,180,160,2,
142,143,8,140,144,8,76,16,8
130 DATA 162,193,160,2,142,59,9,140,60,
9,76,16,8,169,173,141,247,50
140 DATA 169,208,141,250,50,169,44,141,
65,37,141,166,20,169,36,141,169,20
150 DATA 169,76,141,244,20,169,2,141,24
5,20,169,23,141,246,20,76,0,10,70,86,67
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Marauder

Las famosas joyas de Ozymandius han sido localizadas en el interior de una fortaleza automatizada. A bordo de Marauder, tu habitual vehículo de combate, debes conseguir recuperarlas. Un estupendo arcade de acción.




```
  30 REM ********AMADOR********
  40 REM *        MERCHAN      *
  50 REM *        RIBERA       *
  80 REM **MARAUDER  09/07/88**
 110 CLEAR 24767: INK 7: BORDER
0: PAPER 0: FOR f=55000 TO 55032
: READ a: POKE f,a: NEXT f: FOR
f=23400 TO 23418: READ a: POKE f
,a: NEXT f
 120 DATA 33,0,252,17,96,236,1,2
0,0,237,176,62,201,50,115,236,20
5,96,236,62,104,50,165,254,62,91
,50,166,254,205,19,252,201
 130 DATA 62,0,50,61,102,62,0,50
,183,133,62,245,50,66,102,195,0,
128,201
 140 INPUT "num. fase?",a
 150 LET a=a-2: POKE 23401,a
 160 LOAD ""CODE 64512: RANDOMIZ
E USR 55000: RANDOMIZE USR 64531
```

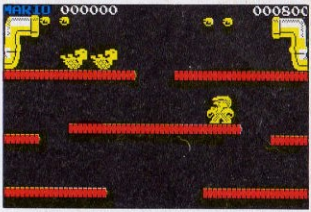
SPECTRUM

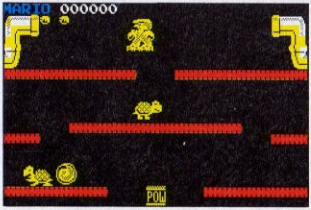
```
10 REM ** CARGADOR MARAUDER (COMMODORE)
12 REM ** POR F.V.C.
20 FORT=272TO304:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS< >4522THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$
="N"THENPOKE293,44
40 INPUT"BOMBAS ILIMITADAS (S/N)";B$:IF
B$="N"THENPOKE296,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE MARAUDER
Y PULSA LA TECLA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,248,162,151,160
,181,141,202,4,142,203,4,140,204,4
110 DATA 96,169,173,141,106,36,141,248,
18,108,252,255,70,86,67
```

COMMODORE

Mario Bros

Un divertidísimo juego en el que tendrás que hacer acopio de habilidad, rapidez y reflejos para ayudar a los simpáticos hermanos Mario a realizar sus múltiples chapuzas.






```
10 FOR I=53229 TO 53256:
READ A: POKE I,A: C=C+A:
NEXT
20 IF C=3204 THEN
SYS 53229
30 PRINT "ERROR": END
40 DATA 198,157,169,0
,162,1,168,32,186,255,32,
189,255,32,213,255,169,
208,141
50 DATA 146,4,96,14,0,
42,76,3,1
```

COMMODORE

```
  10 REM CARGADOR MARIO BROS
  20 REM  POR ALBERTO URU/A
  30 POKE 23658,8: POKE 23693,7:
 CLEAR 25087: POKE 23739,111: LO
AD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE
  40 INPUT "INMUNE ";A$: IF A$="
S" THEN POKE 52553,0
  50 INPUT "SUPER FACIL (SORPRES
ITA) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 5
4000,0
  60 RANDOMIZE USR 50188
```

SPECTRUM

Mask

A Matt Trakker se le ha encomendado una misión suicida. Debe infiltrarse en las cuatro zonas del tiempo invadidas por los Venoms, y tras rescatar a siete agentes que han sido hechos prisioneros, ha de llegar hasta la base de Venom y destruirla. El juego consta de cuatro niveles: Boulder Hill, Prehistoria, Lejano futuro y Base Venom.

Diccionario de Pokes

```
10 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF74:READ a$:a
=VAL("&"+a$):POKE n,a:NEXT
20 INPUT"Vidas & Tiempo suficiente (S/N)
:",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF5C,
&C3:POKE &BF5E,&92:POKE &BF5F,&82
30 INPUT"Bombas infinitas (S/N):",a$:IF
UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF67,0
40 INPUT"Invulnerable (S/N):",a$:IF UPPE
R$(a$)="S" THEN POKE &BF6C,201
50 MODE 1:LOCATE 4,24:PRINT"Inserta cint
a - MASK - original":CALL &BF00
60  DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,00,11,00,80,C
D,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,87,01,11
,23,BF,01,11,00,ED,B0,0E,00,3E,C0,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,21,A8,01,01,0F,00,11,41,BF,ED,B0,0E
,6B,00
70 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,21,59,BF,22,FA,01,C3,B7,01,F5,
E5,3E,2A,21,5B,80,32,D4,82,22,D5,82,3E,3
D,32,A3,91,3E,FD,32,42,8B,E1,F1,C3,7D,04
```

AMSTRAD

LISTADO1

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  50 REM ************************
  60 REM '                     '
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
  80 POKE 23658,8
  90 LOAD ""CODE 50000
 100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 POKE 50048,0
 110 INPUT "QUIERES BOMBAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 POKE 50053,0
 120 INPUT "CON CUANTAS BOMBAS Q
UIERES EMPE-ZAR (0-255) ";A: POK
E 50070,A
 130 INPUT "QUIERES TIEMPO INF
INITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 GO TO 150
 140 POKE 50057,0: POKE 50060,0
 150 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N POKE 50078,0
 160 INPUT "QUIERES ANULAR RAYO
DEL TERCER NIVEL (S/N) ";A$: IF
 A$="N" THEN POKE 50081,0
 170 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 180 RANDOMIZE USR 50000
```

LISTADO 2

```
1  DD2188A911A80B3EFF37 1127
2  CD560530F13E21320CAB 913
3  3E30320DAB3EB5320EAB 822
4  217CC31130B501640ED 936
5  B0C3F2A93EC9320E863E 1305
6  7E32009AAF32CBA4327B 1096
7  83325A843E3E325B843E 862
8  00325C843EC332CB9032 978
9  11A33EC932E7612A0380 994
```

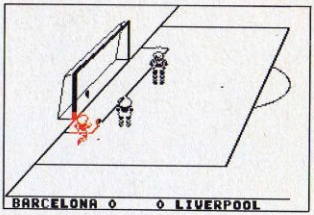
DUMP: 50.000

N.° DE BYTES: 90

SPECTRUM

Match Day II

Como segunda parte del estupendo juego del mismo título, este nuevo programa vuelve a introducirnos en un disputado partido de fútbol, lleno de movimiento y emoción.




```
10 REM CARGADOR MATCHDAY II
20 REM POR JUAN M.ARANDA
       BARCELONA
30 CLEAR 30000: LOAD ""SCREEN$
   LOAD ""CODE
40 POKE 41295,0: REM COLOCAR
AQUI MAS POKES
50 RANDOMIZE USR 41052
```

SPECTRUM

Meganova

Estamos con Sunset un megapiloto interestelar que ha robado el increible Sprocket-System y quiere llevarselo al planeta Terra-1. Pero las fuerzas imperiales no van a consentirlo y movilizan a toda su flota que se encargará de perseguirle en Meganova, en el espacio exterior y también en Terra-1.

```
10 REM cargador MEGANOVA
20 REM por TEDDY
30 REM ALCOBENDAS 31/7/88
40 MEMORY 40000:MODE 0:PRINT "PULSA PLAY
"
50 FOR N=41500 TO 41507:READ A:POKE N,A:
NEXT N
60 LOAD "!C":POKE 41109,28:POKE 41110,16
2:CALL 41000
70 DATA 62,0,50,200,103,195,125,78
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```
1 'POKES MEGANOVA
2 'MARCOS.J.B
3 SCREEN 0:COLOR15,1,1:KEYOFF:CLEAR 100,34900!:POKE&HFCAB,1
4 LOCATE 0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IF A$="S" THEN VI=1:ELSE VI=0
5 LOCATE 0,23:INPUT"NUMERO DE VIDAS (1-255)";NV:IF NV<1 OR NV>255 THEN GOTO 5
6 LOCATE 0,23:INPUT"INMUNE A DISPAROS ENEMIGOS (S/N)";A$:IF A$="S" THEN IE=1:ELS
E IE=0
7 LOCATE 0,23:INPUT"CONTINUAR CON LAS MUNICIONES AL PER-  DER UNA VIDA (S/N)";A$
:IF A$="S" THEN CM=1:ELSE CM=0
8 CLS:LOCATE 5,10:PRINT"LOS CODIGOS DE ACCESO SON:":LOCATE 10,12:PRINT"2 CARGA:
26719":LOCATE 10,14:PRINT"3 CARGA: 16640":LOCATE 9,18:PRINT"PULSA UNA  TECLA":A$
=INPUT$(1)
9 BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:"
10 POKE&H8886,0:POKE&HB733,NV:IF VI THEN POKE &HB9E9,0
11 IF IE THEN POKE&HA5B4,201
12 IF CM THEN M=&H9D85:GOSUB 14:M=&H9F0D:GOSUB 14:M=&H9F22:GOSUB 14
13 DEFUSR=40000!:A=USR(A)
14 FOR R=M TO M+2:POKE R,0:NEXT R:RETURN
```

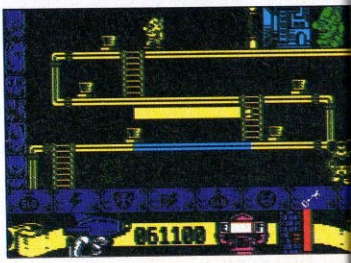
MSX

```
  10 REM cargador MEGANOVA
  20 REM por TEDDY
  30 REM ALCOBENDAS 31/7/88
  40 CLEAR 65000: INK 7: PAPER 0
: BORDER 0: CLS
  60 PRINT "PON EN MARCHA LA CIN
TA": INK 0
  70 LOAD ""CODE : POKE 65520,24
5: POKE 65521,255
  75 FOR N=65525 TO 65532: READ
A: POKE N,A: NEXT N
  80 RANDOMIZE USR 65470
  90 DATA 62,0,50,126,126,195,62
 98
```

SPECTRUM

Mickey Mouse

El Rey de los Ogros ha lanzado un maléfico hechizo sobre Disneylandia. Sólo Mickey Mouse podría recuperar los cuatro trozos de la varita mágica de Merlín y salvar a sus amigos. Para llevar a cabo tan difícil misión dispone de un pequeño mazo de caucho y una pistola de agua.



LISTADO 1

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **     J.E BARBERO    **
 34 REM **                    **
 35 REM **       POKES        **
 36 REM **   AMADOR MERCHAN   **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM  48K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 55 REM
 60 REM ** MICKEY MOUSE *******
 65 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
 80 LOAD ""CODE 25000,54
 90 INPUT "NIVEL  INICIAL DE AGU
A(1-255) ";V: POKE 25040,V
 100 INPUT "QUIERES AGUA INFINIT
A ";A$: IF A$="N" THEN POKE 2504
7,0
 110 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS EN SUBJUEGOS ";A$: IF A$="N"
 THEN POKE 25050,0
8000 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 25000
```

LISTADO 2

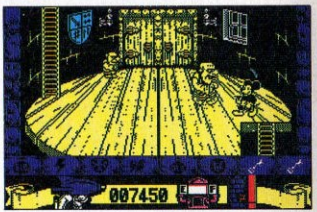
```
1  DD213D5C1125013EFF37 834
2  CD560530F13E2032485D 894
3  3ECB32495D21CF611120 867
4  CB011E00EDB0C3495C3E 1069
5  1E32E07AAF32A99F32A8 1197
6  8EC3807000000000000000 577
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 54

SPECTRUM

```
1 REM   Cargador Mickey Mouse
2 REM          por:
3 REM    David Rodriguez
4 REM   ---------------------
5 REM
10 MODE 1:l=150:CALL &BD37
20 FOR x=&BF00 TO &BF6F STEP 12
30 l=l+10:READ LI$,CHK$:chk=0
40 FOR y=1 TO 24 STEP 2
50 by=VAL("&"+MID$(li$,y,2))
60 chk=chk+by
70 POKE x+y/2.by
80 NEXT
90 IF chk<>VAL("&"+chk$) THEN PRINT"ERRO
R EN: ";l:END
100 NEXT
110 PRINT:PRINT
120 INPUT "       Agua infinita (S/N):",a$
:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF50,&0
130 PRINT
140 INPUT"       Vidas infinitas videojueg
os (S/N):",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POK
E &BF55,0
150 LOCATE 5,24:PRINT"  -  Inserta Cinta
 Original -":CALL &BF00
160 DATA 3EFFCD6BBC0600110080CD77,50C
170 DATA BCEBCD83BCCD7ABC21890111,672
180 DATA 02A0010F00EDB03EC93211A0,439
190 DATA 210EC02200A0CD00A021A801,3E8
200 DATA 1102A0010F00EDB03E6B3201,33C
210 DATA A0CD00A03EC3214EBF321E02,48E
220 DATA 221F02C3C201F53E3D32F964,4C8
230 DATA 3E3D32EB53E53ECD21002132,44F
240 DATA 1E02221F02324E1E224F1EF1,281
250 DATA E1C34E1E0000000000000000,210
```

AMSTRAD

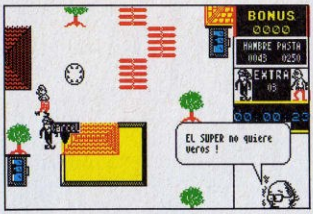



```
10 REM *** CARGADOR MICKEY MOUSE
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=272TO337:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>7282THENPRINT"ERRASTE EN LOS DA
TAS...";:STOP
30 INPUT"AGUA ILIMITADA (S/N)";A$:IFA$=
"N"THENPOKE301,44:POKE304,44
40 INPUT"COMPLETAR SUBJUEGOS (LETRA Q)
(S/N)";Q$:IFQ$="N"THENPOKE309,44
50 INPUT"VIDAS INFINITAS EN SUBJUEGOS (
S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE313,206
60 INPUT"LLAVES ILIMITADAS (S/N)";L$:IF
L$="N"THENPOKE329,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE MICKEY MOU
SE Y PULSASHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,57,142,2
11,8,140,212,8,96,162,43,160,1
110 DATA 142,53,8,140,54,8,76,0,8,169,1
65,141,81,174,141,82,187,169
120 DATA 0,141,202,129,160,44,140,126,2
1,140,234,30,140,182,39,140,49,151
130 DATA 140,185,160,141,110,180,76,32,
128,70,86,67
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Mortadelo y Filemón



El Dr. Bacterio ha sido secuestrado por la A.B.U.E.L.A. La T.I.A. encarga a los superagentes secretos Mortadelo y Filemón, la peligrosa misión de rescatarle. Prepárate para una lucha sin cuartel en la que apenas tendrás un momento de respiro.

```
1 REM MORTADELO Y FILEMON
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 X=49152:LI=110:POKE53281,1:POKE53280,
1:PRINT" ESPERA UN MOMENTO":GOSUB90
4 N=0:INPUT" NUMERO DE VIDAS (0-88)";N:
IFN<0ORN>88THENGOTO4
5 POKE49210,N
6 INPUT" DINERO INICIAL 0-65000";N:IFN<
0ORN>65000THENGOTO6
7 Z=INT(N/256):Y=N-Z*256:POKE49200,Y:PO
KE49205,Z
8 INPUT" TIEMPO INFINITO (S/N)";A$
9 IFA$="N"THENPOKE49231,44:POKE49221,44
:POKE49226,44
10 INPUT" PAGAR IMPUESTOS (S/N)";A$
11 IFA$="S"THENPOKE49236,44:POKE49241,4
4:POKE49246,44
12 INPUT" MUERES DE HAMBRE (S/N)";A$
13 IFA$="S"THENPOKE49251,44:POKE49256,4
4:POKE49261,44
14 PRINT" PREPARA EL MORTADELO Y PULSA
UNA  TECLA":A$=""
15 GETA$:IFA$=""THENGOTO15
16 SYS49152:POKE816,16:POKE817,1:POKE20
50,0:LOAD
90 FORN=1TO12:READB$:READY:S=0:FORF=1TO
10:A$=MID$(B$,F*2-1)
100 B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:
A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL
101 POKEX,B:X=X+1:S=S+B:NEXTF
102 IFS<>YTHENPRINT"ERROR EN LINEA ";LI
:END
103 PRINT" LINEA ";LI;" CORRECTA":LI=LI
+10:NEXTN:RETURN
110 DATA"A280BD14C09D1001CAE0",1291
120 DATA"FFD0F560000B00000000",815
130 DATA"20A5F4A91E8DF503A901",1199
140 DATA"8DF60360A92B8D2D0EA9",1067
150 DATA"018D2E0E4C803FA92C8D",823
160 DATA"936FA9018D986FA9018D",1143
170 DATA"A56FA92C8D5F8CA94C8D",1251
180 DATA"5F81A9458D6081A98C8D",1278
190 DATA"6181A94C8D668DA98E8D",1307
200 DATA"678DA98D8D68DA94C8D",1326
210 DATA"218DA93F8D228DA98D8D",1173
220 DATA"238D4C006E4A44530000",587
```

COMMODORE

```
60 MEMORY &3FFF:LOAD"",&4040:MODE 1:ADD=
&A000:a$="s":GOSUB 150:add=&BF00
70 INPUT"No morir de hambre (S/N) : ",a$
:GOSUB 150
80 INPUT"Tener vidas ilimitadas (S/N) :
",a$:GOSUB 150
90 INPUT"Poder firmar cheques del SUPER
(S/N) :",a$:GOSUB 150:a$="s":GOSUB 150:P
OKE &40BF,0:POKE &40C0,&BF:CALL &A000
150 READ b$:IF b$="*" THEN RETURN ELSE I
F UPPER$(a$)="S" THEN POKE add,VAL("&"+b
$):add=add+1
160 GOTO 150
170 DATA 21,40,40,11,40,0,01,0,02,ed,b0,
c3,40,0,*
180 DATA 3e,18,32,ab,26,*
190 DATA 3e,18,32,bd,61,*
200 DATA 21,0,0,22,fc,c,*
210 DATA c3,3c,61,*
```

AMSTRAD

```
  10 BORDER NOT PI: INK VAL "7":
 PAPER NOT PI: CLEAR VAL "60415"
: POKE VAL "23739",VAL "111": LO
AD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE : LOA
D ""CODE : CLS : PRINT FLASH SGN
 PI;"              PARA LA CINTA
   "
  20 INPUT "POKE (0-FIN): ";P: I
F P=NOT PI THEN GO TO VAL "40"
  30 INPUT "VALOR: ";V: POKE P,V
: GO TO VAL "20"
  40 CLS : PRINT FLASH SGN PI;"
   !PON EN MARCHA LA CINTA!     "
: LOAD ""CODE : PRINT USR VAL "1
6384"
```

SPECTRUM

El Mundo Perdido

El profesor Siriaco, eminente arqueólogo, decide adentrarse en un siniestro bosque donde se encuentran los vestigios de una extraña civilización procedente del planeta Sirius. Sólo que, los habitantes de este «Mundo perdido» han resucitado convertidos en seres monstruosos de una gran crueldad.

```
1 REM CARGADOR 'EL MUNDO PERDIDO' (MSX)
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=56000! TO 56006!:READ A:POKE I,A:NEXT
30 BLOAD"cas:",R
40 BLOAD"cas:",R
50 DATA 201,201,201,1
60 DATA 177,39,201
```

MSX

```
  1 REM CARGADOR 'EL MUNDO PERD
IDO' (SP)
 10 FOR i=65400 TO 65403: READ
a: POKE i,a: NEXT i
 20 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL"
 30 LOAD ""
 40 DATA 1,73,122,201
```

SPECTRUM

The Munsters

Una legión de vampiros, zombies y fantasmas invade el número 1313 de la avenida del Pájaro Burlón y secuestra a Marilyn para obligar a los simpáticos miembros de la familia Munster a volver al infierno. Pero los Munster, que se encuentran muy a gusto en la Tierra y no quieren regresar a un mundo tan oscuro y maloliente, harán todo lo posible por rescatarla.

```
 10 REM **    J.E BARBERO     **
 20 REM **   SPECTRUM  48K    **
 30 REM **** THE  MUNSTERS ****
 40 REM
100 CLEAR 24999
200 LOAD ""CODE 60000
300 CLS : PRINT PAPER 2; INK 7;
FLASH 1;AT 0,4;"INTRODUCE CINTA
ORIGINAL"
400 RANDOMIZE USR 60000
```

LISTADO 2

```
 1  31E6FDDD2100AC115802 1057
 2  373EFFCD560530F13E78 1139
 3  3217AC3E693218AC3EC3 915
 4  321FAC3E8E3220AC3EER 1007
 5  3221ACC003AC3EC9326C 1046
 6  803271802178691 1B0B3 1049
 7  010033EDB02180B31100 870
 8  7D010033EDB03E3E321F 795
 9  AC3E103220AC3EDD3221 870
10  AC31307SC31FAC000000 784
```

DUMP: 40.000 N.º DE BYTES: 97

SPECTRUM

```
10 REM Cargador The Munsters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &A1:READ a$
:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+by
te:NEXT:IF sum<>2319 THEN PRINT"Error en
 los data!":END
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &96,&C9
50 INPUT"Spells infinitos";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &9B,&C9
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
70 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF:LOAD"!
",&4000:CALL &80
80 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21
,95,0,22,5,1,C3,0,1,3E,21,32,DD,1E,3E,21
,32,E2,1E,C3,84,3
```

AMSTRAD

Navy Moves

Este magnífico juego corresponde a la segunda parte del ya mítico «Army Moves». Se trata de un programa sensacional con un objetivo aparentemente sencillo: localizar y destruir el submarino nuclear U-5544. Pero no te fíes de los peces de colores, porque la misión te costará sangre, sudor y lágrimas.

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ***** NAVY MOVES ******
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 25700: POKE 23658,8
  75 INPUT "QUE FASE VAS A CARGA
R (1 o 2)";n
  80 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL                Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
 3e4: LOAD ""CODE
  95 GO SUB 100+n
 100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 49962,0
 110 INPUT "QUIERES INMUNIDAD MI
NAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN G
O TO 120
 115 POKE 60134,0: POKE 60135,0:
 POKE 60136,0
 120 INPUT "QUIERES INMUNIDAD TI
BURONES (S/N) ";A$: IF A$="S" TH
EN POKE 55505,24
 130 INPUT "QUIERES INMUNIDAD DI
SPAROS BUZOS (S/N) ";A$: IF A$=
N" THEN GO TO 140
 135 POKE 52524,0: POKE 52525,0:
 POKE 52526,0
 140 INPUT "QUIERES NO CHOCAR CO
N MOTOJETS (S/N) ";A$: IF A$="S"
 THEN POKE 59706,195
 150 INPUT "QUIERES MATAR MORENA
 CON UN MISIL (S/N) ";A$: IF A$=
"S" THEN POKE 51852,1
 160 INPUT "QUIERES MATAR PULPO
CON UN MISIL (S/N) ";A$: IF A$="
S" THEN POKE 57832,1
 170 CLS : RANDOMIZE USR 47075
 180 REM ***********************
 200 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 54047,0
 210 INPUT "QUIERES INMUNIDAD (S
/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO TO 2
20
 215 POKE 59414,0: POKE 59415,0:
 POKE 59416,0
 220 INPUT "QUIERES BALAS INFINI
TAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN G
O TO 230
 225 POKE 55789,0: POKE 55790,0
 230 INPUT "QUIERES LANZALLAMAS
INFINITO(S/N) ";A$: IF A$="N" TH
EN GO TO 240
 235 POKE 55856,0: POKE 55857,0
 240 CLS : RANDOMIZE USR 52300
```

SPECTRUM

PARTE 1

```
10 IF INKEY$<>"" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REEN0:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
 MOVES (Parte 1)":LOCATE 3:PRINT"------
----------------------------":LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 18:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA":PRINT:PRINT"1- Vidas infinitas"
30 PRINT"2- Inminidad minas":PRINT"3- M
otojet no se choca":PRINT"4- Inmunidad
misiles":PRINT"5- Inmunidad tiburones":
PRINT"6- Inmun.disparos de buzos":PRINT
"7- Inmunidad pulpos":PRINT"8- Empezar"
:PRINT:PRINT"Pulsa (1-8).":FOR I=1 TO 7
:PRINT:NEXT:GOTO 50
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40 ELSE IF A
$="8" THEN 80 ELSE A(VAL(A$))=A(VAL(A$)
)XOR 1
50 FOR I=1 TO 7:LOCATE 30,I+5
60 IF A(I)=1 THEN A$="(Si)" ELSE A$="(N
o)"
70 PRINT A$:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,17:PRINT"Pon en marcha el c
assette.":BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":BLO
AD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HDD7C:A=
USR(A):BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HDD8E:A=USR(
A):BLOAD"CAS:"
90 FOR I=1 TO 7:READ B1,B2,B3,C1,C2,C3
100 IF A(I)=1 THEN POKE B1,C1:POKE B2,C
2:POKE B3,C3
110 NEXT I:DEFUSR=&HDDA0:A=USR(A)
120 DATA 38249,38250,38250,0,0,0,41948,
41948,41948,201,201,201,48173,48174,481
75,0,0,0,45435,45435,45435,201,201,201,
45480,45480,45480,201,201,201,40908,409
09,40910,0,0,0,45517,45517,45517,201,20
1,201
```

PARTE 2

```
10 IF INKEY$<>"" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REEN0:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
 MOVES (Parte 2)":LOCATE 3:PRINT"------
----------------------------":LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 18:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA"
30 PRINT:PRINT"1- Inmunidad":PRINT"2- B
alas infinitas":PRINT"3- Lanzallamas in
finito":PRINT"4- Empezar":PRINT:PRINT"P
ulsa (1-4).":FOR I=1 TO 11:PRINT:NEXT:G
OTO 50
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40 ELSE IF A
$="4" THEN 80 ELSE A(VAL(A$))=A(VAL(A$)
)XOR 1
50 FOR I=1 TO 3:LOCATE 30,I+5
60 IF A(I)=1 THEN A$="(Si)" ELSE A$="(N
o)"
70 PRINT A$:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,13:PRINT"La clave de acceso
 es 53817.":PRINT:PRINT"Pon en marcha e
l cassette.":BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":
BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HDEA8
:A=USR(A):BLOAD"CAS:"
90 FOR I=1 TO 3:READ B1,B2,B3
100 IF A(I)=1 THEN POKE B1,0:POKE B2,0:
POKE B3,0
110 NEXT I:DEFUSR=&HDEBA:A=USR(A)
120 DATA 43218,43219,43220,39497,39498,
39498,39583,39584,39584
```

MSX

Netherworld

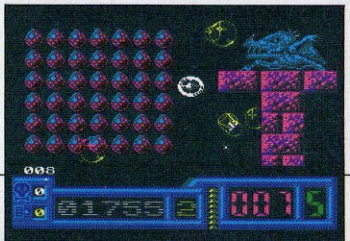
Inmersos en un mundo macabro, sacado de alguna horrible pesadilla, debemos recoger un elevado número de diamantes desperdigados a lo largo de los diez niveles del juego. La tarea se complicará hasta lo imposible si unimos al enrevesado laberinto, el acoso contínuo de innumerables enemigos y el tiempo límite de que disponemos para conseguir nuestro objetivo.

```
10 REM Cargador Netherworld
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &AF:READ a$
:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+by
te:NEXT:IF sum<>3479 THEN PRINT"Error en
 los data...":END
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &81,0
50 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &86,0:POKE &8B,0:POKE &90,&C9
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &95,0:POKE &9A,&3E:POKE
&9F,9:POKE &A4,&A7
70 INPUT"Cualquier numero de diamantes";
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A9,&AF
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FBF:MODE 1:LOAD"!
",&3FC0:POKE &415B,&80:POKE &415C,0:CALL
 &3FC0
100 DATA 3E,1,32,BF,27,3E,3D,32,CF,25,3E
,3D,32,D8,26,3E,2A,32,8F,27,3E,32,32,14,
18,3E,65,32,16,18,3E,7E,32,17,18,3E,3D,3
2,C1,64,3E,B4,32,E3,19,C3,0,1
```

AMSTRAD

```
   1 REM ***** NETHERWORLD *****
   2 REM ****** SPECTRUM *******
   3 REM ***** J.E.BARBERO *****
   4 REM
   5 MERGE "": RUN 30
  30 CLEAR 24999: LOAD ""CODE :
POKE 25032,201: RANDOMIZE USR 25
000
  40 POKE 33574,0: POKE 33575,0:
 REM VIDAS INFINITAS
  50 POKE 33093,201: POKE 33356,
195: REM ENERGIA INFINITA
  60 RANDOMIZE USR 28316
```

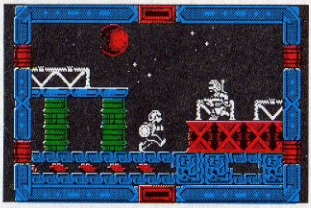
SPECTRUM



Diccionario de Pokes

North-Star

Nuestro protagonista acaba de desembarcar en el primero de los once niveles que conforman la nave North-Star. Por ahora no hay ni rastro de alienígenas, pero su sexto sentido le dice que no será por mucho tiempo.



```
10 REM Cargador del North star
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A048:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A01F,&3C ELSE INPUT"Num
ero de vidas";a:IF a<>0 THEN POKE &A024,
a
50 INPUT"No limitar vidas extra";a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &A029,0
60 INPUT"Sin enemigos";a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &A033,&C9
70 INPUT"Oxigeno infinito";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A038,0:POKE &A03D,0
80 INPUT"Inmune a todo";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &A042,0
90 INPUT"Numero de niveles";a:IF a<>0 TH
EN POKE &A02E,a+1
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":ON ERROR GOTO 110:|TAPE
110 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:MEMORY &
3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &A000
120 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,2
1,1E,A0,11,0,3,ED,53,5,1,1,2B,0,ED,B0,C3
,0,1,3E,35,32,C,29,3E,4,32,9D,28,3E,D0,3
2,7,2B,3E,A,32,EE,15,3E,CD,32,BB,22,3E,3
D,32,30,2B,3E,E0,32,E4,2B,3E,5,32,D0,C,C
3,DA,A
130 'Vidas infinitas.....POKE &290C,&3C
140 'Numero de vidas.....POKE &289D,n
150 'No limita extras....POKE &2B07,0
160 'Sin enemigos........POKE &22BB,&C9
170 'Oxigeno infinito....POKE &2B30,0
180 '                    POKE &2BE4,0
190 'Inmunidad...........POKE &CD0,0
200 'Numero de niveles...POKE &15EE,n+1
```

AMSTRAD

```
10 REM ************************
20 REM **                    **
30 REM **                    **
40 REM **    J.E BARBERO     **
50 REM **                    **
60 REM ************************
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
80 POKE 23658,8
90 LOAD ""CODE 65428,46
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
GO TO 110
105 POKE 65450,0: POKE 65453,0:
POKE 65456,0: POKE 65459,0
110 INPUT "QUIERES OXIGENO INF
INITO (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 65462,0
120 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N POKE 65465,0
130 INPUT "CUANTOS NIVELES PARA
TERMINAR (0-11)";N: POKE 65467,
N
9000 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL"
PAUSE 0      Y PULSA UNA T
ECLA"
9100 RANDOMIZE USR 65428
```

LISTADO 2

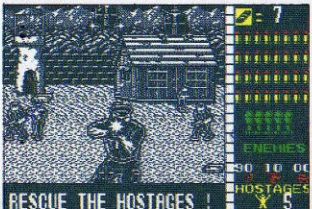
Línea	Datos	Control
1	F3310000DD210040119 4	775
2	BF3EFF37CD5605AFD3FE	1499
3	32F3BC32F9BC32FABC32	1506
4	FBBC3264BC32E3B23E0B	1305
5	3224C0C3BFB700000000	847

DUMP: 40000
N.° Bytes: 46

SPECTRUM

Operation Wolf

El objetivo principal de la operación es intentar rescatar a cinco rehenes encerrados en un campo de concentración del adversario, pero la cosa se complica al tener que realizar una serie de misiones imprescindibles para localizar y liberar a los compañeros capturados. Estas misiones se llevan a cabo en seis escenarios diferentes que constituyen otras tantas fases del juego. Los extraordinarios efectos gráficos y sonoros de este programa podrán se igualados, pero difícilmente superados.



Diccionario de Pokes

```
1 REM OPERATION WOLF
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE53280.1:POKE53281,1:PRINT" ESPERA UN MOMENTO"
4 FORN=0TO18:GOSUB100:POKE49152+N,B:S=S+B:NEXTN
5 FORN=0TO29:GOSUB100:POKE384+N,B:S=S+B:NEXTN
6 IFS<>6081THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
7 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE386,44
8 INPUT"BALAS ILIMITADAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE389,44
9 INPUT"CARTUCHOS INFINITOS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE394,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETA$:IFA$=""THENGOTO11
12 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
30 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,BA,03
31 DATAA9,80,8D,BB,03,A9,01,8D
32 DATABC,03,60,A9,A5,8D,A9,8C
33 DATA8D,1F,89,A9,AD,8D,23,89
34 DATAAD,2B,9A,C9,A9,F0,01,60
35 DATAA9,EE,8D,BA,03,60,4A,44,53
100 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:A=A+(A>9)*7
110 B=B*16+A:NEXTL:RETURN
```

COMMODORE

48K

```
10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Spectrum 48K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K 7: CLEAR 25390: POKE 23658,8:
DIM a(5): LET c=BIN : LET u=1
50 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LET
a(u)=u
60 INPUT "Granadas infinitas?
"; LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LE
T a(2)=u
70 INPUT "Cartuchos infinitos?
"; LINE a$: IF a$(u)="S" THEN L
ET a(3)=u
80 INPUT "Balas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LET a
(4)=u
90 INPUT "Continuar siempre al
morir? "; LINE a$: IF a$(u)="S"
THEN LET a(5)=u
100 PRINT #BIN ;"Inserta cinta
original...": PAUSE 100: INK c:
POKE 23624,c: CLS
110 LOAD ""SCREEN$ : LET d=PEEK
23631+256*PEEK 23632+5: LET b=P
EEK d: POKE d,111: LOAD ""CODE :
POKE d,b
120 IF a(u) THEN POKE 41096,c:
POKE 41706,c
130 IF a(2) THEN POKE 40710,c
140 IF a(3) THEN POKE 40686,167
150 IF a(4) THEN POKE 40681,c:
POKE 40682,195
160 IF a(5) THEN POKE 40784,c
170 FOR n=22464 TO 22484: READ
a: POKE n,a: NEXT n
180 RANDOMIZE USR 22464
190 DATA 49,c,88,221,33,216,92,
17,87,6,62,255,55,205,86,5,48,24
1,195,152,135
```

128K

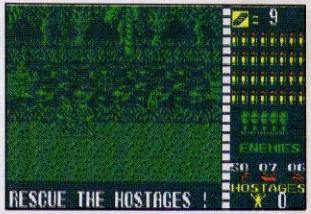
```
10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Spectrum 128K
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K 7: CLEAR 25390: POKE 23658,8:
DIM a(5): LET c=BIN : LET u=1
50 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LET
a(u)=u
60 INPUT "Granadas infinitas?
"; LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LE
T a(2)=u
70 INPUT "Cartuchos infinitos?
"; LINE a$: IF a$(u)="S" THEN L
ET a(3)=u
80 INPUT "Balas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LET a
(4)=u
90 INPUT "Continuar siempre al
morir? "; LINE a$: IF a$(u)="S"
THEN LET a(5)=u
100 PRINT #BIN ;"Inserta cinta
original...": PAUSE 100: INK c:
POKE 23624,c: CLS
110 LOAD ""SCREEN$ : LET d=PEEK
23631+256*PEEK 23632+5: LET b=P
EEK d: POKE d,111: LOAD ""CODE :
120 FOR n=1 TO 6: READ a: POKE
23388,a+16: OUT 32765,a+16: LOAD
""CODE : NEXT n: POKE 23388,16:
OUT 32765,16: POKE d,b
130 IF a(u) THEN POKE 41150,c:
POKE 41762,c
140 IF a(2) THEN POKE 40756,c
150 IF a(3) THEN POKE 40727,167
160 IF a(4) THEN POKE 40722,c:
POKE 40723,195
170 IF a(5) THEN POKE 40838,c
180 FOR n=22464 TO 22484: READ
a: POKE n,a: NEXT n
190 RANDOMIZE USR 22464
200 DATA 0,1,3,4,6,7
210 DATA 49,c,88,221,33,216,92,
17,87,6,62,255,55,205,86,5,48,24
1,195,152,135
```

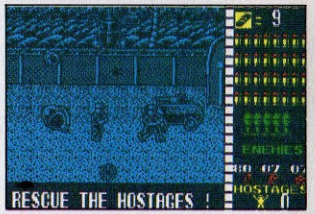
SPECTRUM

```
1 'POKES OPER. WOLF .
2 'POR MARCOS.J.B
3 SCREEN 0:POKE&HFCAB,1:KEYOFF
4 FORN=&HF180TO&HF1A5:READ A$:A=VAL("&h"+A$):S=S+A:POKEN,A:NEXTN:IF S<>3297THENP
RINT"ERROR EN LAS DATAS":END
5 LOCATE 0,23:INPUT"BALAS INFINITAS (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF181,0
6 LOCATE 0,23:INPUT"CARGADORES INFINITOS (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF186,0
7 LOCATE 0,23:INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF18B,0
8 LOCATE 0,23:INPUT"VIDA INFINITA (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF190,0:POKE&HF195
,0
9 CLS:LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):LOCATE 5,10:PRINT"CARGAND
O:OPERATION WOLF":BLOAD"CAS:":POKE&H92FE,&H80:POKE&H92FF,&HF1:DEFUSR=&H9200:A=US
R(A)
100 DATA 3E,35,32,7C,9F,3E,3d,32,81,9F,3E,35,32,9E,9F,3E,34,32,BB,A3,3E,77,32,3A
,A1,3E,5,32,9D,3D,3E,7,32,9E,3D,C3,40,A
```

MSX

```
10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A057:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A033,0:POKE &A038,0
50 INPUT"Granadas infinitas";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A03D,&A7
60 INPUT"Cartuchos infinitos";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &A042,0
70 INPUT"Municion infinita";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A047,0
80 INPUT"Continuar siempre al morir";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A04C,0
90 INPUT"Cargar por separado en el CPC 6
128";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A051
,&18
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT
110 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"
!",&8000:CALL &A000
120 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,4E,1,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,
20,F2,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,88,1,3D,1,
ED,B0,21,32,A0,22,51,88,C3,2C,88
130 DATA 3E,3C,32,A6,27,3E,34,32,81,2C,3
E,3D,32,36,25,3E,35,32,A0,2C,3E,35,32,D2
,2C,3E,3A,32,7B,25,3E,28,32,13,6B,C3,E,6
C
```





AMSTRAD

Out Run

¡Bienvenido a la carrera del siglo! Colócate al volante de tu Ferrari Testarrosa y convierte tus sueños en realidad, pero recuerda que ésta es una competición sin reglas y sólo los más duros llegarán hasta el final.

```
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&H85E0 TO &H85F3:READ A$:A
=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 2303 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,21:INPUT "TIEMPO INFINITO (
S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE &H85F3,1
60 CLS:LOCATE 9,12:PRINT"CARGANDOSE OUT
RUN":BLOAD"CAS:":POKE &H9086,&HE0:POKE&
H9087,&H85:DEFUSR=&H9000:A=USR(A)
100 DATA 3A,F3,85,A7,28,A,AF,32,84,8F,3
2,BC,97,32,41,9A,C3,85,A6,0
```

MSX

```
10 REM ****    CARGADOR OUT RUN    ****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
21 POKE53280,1:POKE53281,1:PRINTCHR$(147
);CHR$(151)
30 READ A:IF A=-1 THEN 50
40 POKE336+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IF S< >3456 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!
":END
60 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA SPC"
70 WAIT 197,60:POKE816,80:POKE817,1:POKE
2050,0:LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,1
69,102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,1
41,140,135,76
100 DATA 202,3,-1
```

COMMODORE

Overlander

Es el año 2025. La capa de ozono ha sido destruida y los humanos habitan ciudades subterráneas comunicadas a través de la antigua red de carreteras que queda en la superficie. Pero estos caminos se encuentran llenos de bandidos y criminales. Sólo los Overlander se atreven a recorrerlos, a bordo de coches especiales que se desplazan a grandes velocidades. Nuestra misión es adoptar el papel de uno de estos aventureros y transportar cinco cargamentos a otras tantas ciudades. Un programa genial y divertido, con el realismo de los mejores simuladores y un desarrollo frenético y cautivador.

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **    J.E BARBERO     **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM  48K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 55 REM
 60 REM ****** OVERLANDER *****
 65 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
 80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E  LOAD ""CODE : CLS : LOAD ""C
ODE
100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 POKE 31313,0
110 INPUT "  QUIERES FUEL INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 26103,167
120 INPUT "  QUIERES EMPEZAR CO
N MAS DE 900.000 DOLARES (S/N) "
;A$: IF A$="N" THEN GO TO 130
125 POKE 45803,94: POKE 45804,3
8
9000 RANDOMIZE USR 63488
```

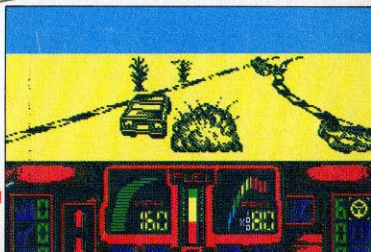
SPECTRUM 48K

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **    J.E BARBERO     **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM 128K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 55 REM
 60 REM ****** OVERLANDER *****
 65 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
 80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 90 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE :
RANDOMIZE USR 28672: LOAD ""SCR
EEN$ : LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
 : CLS  LOAD ""CODE
100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 POKE 31319,0
110 INPUT "  QUIERES FUEL INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 26146,167
120 INPUT "  QUIERES EMPEZAR CO
N MAS DE 900.000 DOLARES (S/N) "
;A$: IF A$="N" THEN GO TO 130
125 POKE 46059,94: POKE 46060,3
8
9000 RANDOMIZE USR 63744
```

SPECTRUM 128K

```
10 REM Cargador Overlander
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF1E:READ a$:P'
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF01,0
50 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF06,0
60 INPUT"Fuel infinito";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF0B,&3A
70 INPUT"Dinero infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF10,&3E:POKE &BF18,&18
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:MODE 1:LOAD"!
",&A400:POKE &A451,0:POKE &A452,&BF:CALL
 &A400
100 DATA 3E,3D,32,15,1A,3E,3D,32,40,6,3E
,CD,32,D5,5,3E,ED,32,E3,22,32,60,21,3E,3
0,32,E5,22,C3,80,E3
```

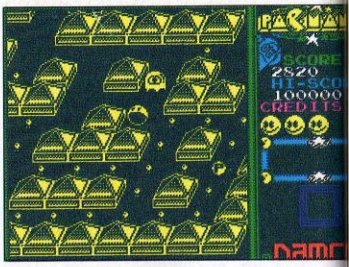
AMSTRAD



Diccionario de Pokes

Pac-Manía

El tragón Pac-Man, insaciable devorador de puntos y fantasmas, cuenta ya con miles de admiradores. Ahora a vuelto, dispuesto a comerse todos los puntos que hay repartidos por el laberinto, mientras esquiva a los molestos fantasmas. Un clásico arcade de endiablado nivel de adicción que conseguirá mantenernos pegados a la pantalla durante horas y horas.

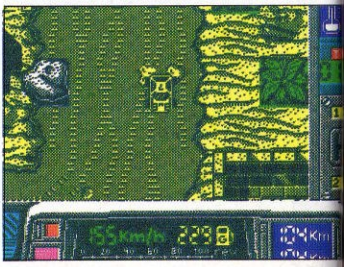



```
  30 REM **     J.E BARBERO     **
  45 REM ** SPECTRUM  48/128K  **
  60 REM ****** PACMANIA *******
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 32768
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""CODE 24300
 100 POKE 24363,181: POKE 24364,
95: POKE 24389,181: POKE 24390,9
5
 200 FOR N=24501 TO 24507
 300 READ A: POKE N,A
 400 NEXT N
 500 DATA 175,50,69,137,195,48,1
17
9000 CLS : RANDOMIZE USR 24300
```

SPECTRUM

París-Dakar

Si lo que te va es la aventura y no tienes miedo de enfrentarte a las mil eventualidades que, con toda seguridad, se presentarán durante el recorrido, apúntate a esta prestigiosa carrera automovilística que, una vez al año, reúne a los más arriesgados pilotos del mundo entero.



```
 10 FOR x=61000 TO 61035
 20 READ a: POKE x,a
 30 NEXT x
 40 RANDOMIZE USR 61000
 50 DATA 62,255,55,221,33,0,64,
49,254,255,17,0,164,205,86,5
 60 DATA 210,72,238,62,201,50,1
6,111,50,254,113,50,114,142,50,4
,108,195,179,95
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
 10 REM Cargador Phantom Club
 20 REM Pedro Jose Rodriguez
 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,8: CLS
 40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23299,0: INPUT "Numero de vidas
? ";a: POKE 23306,a
 50 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23304,0
 60 INPUT "No limita vidas extr
a? ";  LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23313,0: POKE 23316,0
 70 INPUT "Cualquier rango sirv
e? ";  LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23319,0
 80 INPUT "Cualquier puntuacion
 sirve? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S
" THEN POKE 23324,0
 90 INPUT "Pantalla inicial? ";
 LINE a$: IF LEN a$ THEN POKE 23
326,VAL a$
 100 INPUT "Juego rapido? "; LIN
E a$:  IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23
334,0
 110 INPUT "Inmune a todo? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 2
3337,0
 120 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR : LOAD ""SCRE
EN$ : PRINT AT 6,0: LOAD ""CODE
: RANDOMIZE USR 23296
 130 SAVE "PHANTOMbas" LINE 10:
SAVE "PHANTOMbin"CODE 23296,45:
VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	AF3250C23E3C32AAC23E	1097
2	053228E0AF32A8FD32B1	1192
3	FD3213D6676F223FD63E	1123
4	033210E03EC93202EE32	896
5	9CC2C3A8610000000000	810

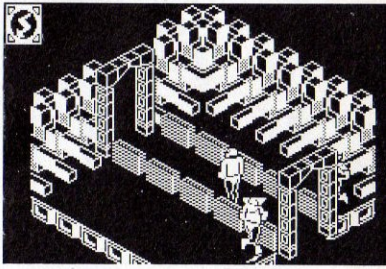
DUMP: 40.000

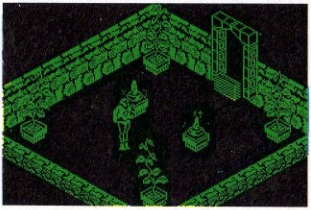
N.º BYTES: 45

SPECTRUM

Phantom Club

El Phantom Club era una asociación de superhéroes que se habían unido para luchar contra el crimen. Pero un buen día Overlod, su jefe supremo, convence a sus amigos para que dediquen sus superpoderes a tareas de escasa legalidad. Sólo Plutus permanecerá fiel a sus ideas.



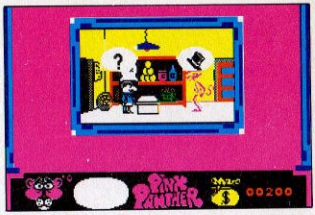


Diccionario de Pokes

```
10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina..":s=&4000:lin=170:GOSUB 130:s=&A000:lin=840:GOSUB 130:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN LET b=&A02E:GOSUB 150:INPUT"Numero de vidas? (1-255)",a:POKE &A037,a
50 INPUT"Energia infinita? ",a$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A033:GOSUB 150
60 INPUT"No limitar vidas extra? ",a$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=&A03C TO &A041:POKE n,0:NEXT
70 INPUT"Cualquier rango sirve? ",a$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A044:GOSUB 150
80 INPUT"Cualquier puntuacion sirve? ",a$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A04A:GOSUB 150
90 INPUT"Pantalla inicial? ",pan:IF pan=0 THEN pan=3
100 POKE &A04D,pan
110 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 120:TAPE
120 MEMORY 9999:FOR n=0 TO 15:READ a:INK n,a:NEXT:MODE 1:BORDER 0:LOAD"!",10000:CALL &A000
130 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE s,b:sum=sum+b:s=s+1:NEXT:IF sum<>con THEN PRINT"Error en la linea";lin:END
140 lin=lin+10:GOTO 130
150 FOR n=b TO b+2:POKE n,0:NEXT:RETURN
160 REM Primer bloque
170 DATA AF06F6ED79DD360000DD,1281
180 DATA 2B18F8D108FE01067F3E,982
190 DATA 10ED793E54ED79D9E1D9,1537
200 DATA D818DF3D20FDA724C806,1218
210 DATA F5ED78A9E68028F5067F,1547
220 DATA 3E18ED79792F4FD97D3C,1085
230 DATA E68F6FF620D917ED7937,1287
240 DATA C93D20FDA724C806F5ED,1438
250 DATA 78A9E68028F5067F3E10,1143
260 DATA ED79792F4F1F3E2A173D,824
270 DATA ED7937C906F63E10ED79,1302
280 DATA D9E52E00D92111A8E506,1162
290 DATA F5ED78E6804FCD21A830,1493
300 DATA FB21150410FE2B7CB520,959
310 DATA F93E0ACD21A830EA26C4,1243
320 DATA 3E1CCD21A830E13EDABC,1237
330 DATA 38F226C43E1CCD21A830,1076
340 DATA D33EDABC38E4FD2157AA,1506
350 DATA FD6E0026C43E1CCD21A8,1093
360 DATA 30BE3ED7BC30DD2C20EF,1287
370 DATA 26703E1CCD21A830AD3E,929
380 DATA 1CCD21A830A67CFECD30,1279
390 DATA 0EFE9C30CFFD23FD7DFE,1599
400 DATA 5B20CB18C53E0B26B02E,880
410 DATA 083E0B180238C0CD47A8,625
420 DATA D800003E8ECD47A8D03E,998
430 DATA C5BCCB1526B0D2F5A83E,1508
440 DATA 1DBDC200A800AF0826C4,997
450 DATA 2E01FD2100AC3E071817,621
460 DATA 3EF9ADC64BDD7700DD23,1353
470 DATA 1B26C42E012E013E0418,445
480 DATA 023E0CCD47A8D000003E,790
490 DATA 0ECD47A8D03ED9BCCB15,1357
500 DATA 26C4D237A900AD087AB3,1158
510 DATA 20CCC30DA83EF9ADC64B,1369
520 DATA DD7700DD231B2E023E04,737
530 DATA 26B3CDD6A9D8FD7E04B7,1579
540 DATA 285A6901007F000000FD,616
550 DATA 4E00FD4601DD210000DD,877
560 DATA 094D3E012E0226B3CDD6,833
570 DATA A9D03E7FBD28033256AA,1104
580 DATA 2E023E0026B3CDD6A9D0,1131
590 DATA FD5E02FD5403369010508,802
600 DATA FD094D7BB226C42E013E,983
610 DATA 04C239A9110DA8ED5357,1829
620 DATA A9113CA9D5ED5B79AAC3,1442
630 DATA 4BA83E0600010B63E0D,592
640 DATA CD47A83E10CD47A8D03E,1236
650 DATA DBBCCB1526B3D2D4A9C9,1640
660 DATA CD6BA821008006FFC51E,1126
670 DATA 004B16FF06F5ED78E608,1318
680 DATA A92850IC792FE6804F15,943
690 DATA C2F8A97323C110E22100,1229
700 DATA 80113280632C51A8000,480
710 DATA 4F0913C110F6E5210000,824
720 DATA 11CD800632C51A6004F,714
730 DATA 0913C110F6C17CB72013,1034
740 DATA A7ED42013200A7ED42D8,1207
750 DATA 0901CDFFA7ED42D03C32,1258
760 DATA 56AAC90000C307AA801E,859
770 DATA 2A28220000000000000,116
780 DATA 0000000000000000000,0
790 DATA 0000000000000000000,0
800 DATA 000000000DD215BAA11,532
810 DATA 0001CDEAA90000000000,609
820 DATA "*"
830 REM Segundo bloque
840 DATA F32100401100A8018502,661
850 DATA EDB0DD215BAA110001CD,1151
860 DATA EAA93EC33211AB212DA0,1136
870 DATA 0128001100B0ED5312AB,743
880 DATA EDB0C385AAAF324B543E,1357
890 DATA 3C32A4543E053228E0AF,914
900 DATA 32BAC732C3C73E1032BC,1203
910 DATA D521000022F3D53E0332,851
920 DATA 10E0C34929000000000,549
930 DATA "*"
940 DATA 0,11,20,26,24,9,18,16,20,1,2,11,8,15,3,6
```

AMSTRAD

Pink Panther



Nuestra amiga la Pantera está una vez más sin blanca debido a sus contínuos despilfarros. Encuentra un trabajo como mayordomo, pero enseguida se da cuenta que le resultaría mucho más provechoso desvalijar la lujosa mansión donde presta sus servicios y tomarse unas largas vacaciones en alguna exótica y solitaria isla tropical. Toda la fantasía de este insólito felino encerrada en un juego de ordenador.

POKES SPECTRUM

SONAMBULO INMOVIL:
POKE 27616,201
NO SALE EL INSPECTOR:
POKE 27619,201
EQUIPO DE MUSICA SILENCIOSO:
POKE 24884,24
NO TE ENTRA SUEÑO:
POKE 27314,201
ENTRAR EN CUALQUIER CASA:
POKE 64242,58

```
  10 CLEAR VAL "24319"                    P
  20 PRINT FLASH VAL "1";"
ON LA CINTA ORIGINAL
  30 LOAD ""SCREEN$ : POKE VAL "
23739" VAL "11": LOAD ""SCREEN$
  : LOAD ""CODE
  40 CLS : PRINT FLASH 1;"
PARA LA CINTA
  50 INPUT "CUANTOS POKES QUIERE
S METER?";N
  60 FOR N=VAL "1" TO N: INPUT "
DIRECCION?";D;";"VALOR?";V: P
OKE D,V: NEXT N
  70 CLS : PRINT FLASH VAL "1";"
                PULSA PLAY
"
  80 LOAD ""SCREEN$ : RANDOMIZE
USR VAL "44064"
```

SPECTRUM

```
10 REM Cargador La pantera rosa
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&80 TO &9B:READ a$:POKE
n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Entrar en cualquier casa";a$:IF
 UPPER$(a$)="S"THEN POKE &81,&3A
50 INPUT"Sonambulo inmovil";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &86,&C9
60 INPUT"Equipos de musica silenciosos";
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &8B,&18
70 INPUT"Quitar al inspector Clouseau";a
$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &90,&C9
80 INPUT"No tener sue+o";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &95,0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 100
:!TAPE
100 MEMORY &3FFF:MODE 0:BORDER 0:FOR n=0
 TO 15:INK n,0:NEXT
110 LOAD"!logo",&C000:FOR n=0 TO 15:INK
n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"!titel",&4000
120 CALL 20432:BORDER 6:FOR n=0 TO 15:IN
K n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"!",41000:POK
E &A059,&80:POKE &A05A,0:CALL 41000
130 DATA 3E,DA,32,D3,22,3E,C3,32,13,E,3E
,30,32,DE,4,3E,C3,32,10,E,3E,3C,32,66,C,
C3,20,21
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

Platoon

Basado en la película del mismo título, este programa rescata los elementos más interesantes del argumento original para conseguir un arcade en el que predomina la adicción, sin convertirse por eso en una monótona carrera acribillando enemigos. El juego refleja también la tensión psicológica de los soldados, cuya moral disminuye o aumenta según las circunstancias.

```
10 REM Cargador del Platoon
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:sum=0:FOR n=&A000
 TO &A0AB:READ a$:byte=VAL("&"+a$):POKE
n,byte:sum=sum+byte:NEXT:IF sum<>15278 T
HEN PRINT"ERROR EN LOS DATA":END
40 INPUT"Cargar cualquier fase";a$:a=&A0
37:GOSUB 230
50 INPUT"Cargar por separado en el 6128"
;a$:a=&A03B:GOSUB 230
60 CLS:PRINT"POKES DE LA PRIMERA FASE":P
RINT
70 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A057,&3A
80 INPUT"Municion infinita";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A05C,&C9
90 INPUT"Granadas infinitas";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A04D,&3A
100 INPUT"Moral infinita";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A052,&C9
110 CLS:PRINT"POKES DE LA SEGUNDA FASE":
PRINT
120 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A063,&3A
130 INPUT"Municion infinita";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A06E,&3A:POKE &A073,
1
140 INPUT"Moral infinita";a$:a=&A077:b=&
A083:GOSUB 250
150 CLS:PRINT"POKES DE LA TERCERA FASE":
PRINT
160 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A087,&21
170 INPUT"Municion infinita";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A09B,&3A
180 INPUT"Moral infinita";a$:a=&A08B:b=&
A099:GOSUB 250
190 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A0A0,0
200 INPUT"Granadas infinitas";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &A0A5,&3A
210 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 22
0::TAPE
220 MODE 1:LOAD"!",&8003:CALL &A000
230 IF UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=a TO a+
2:POKE n,0:NEXT
240 RETURN
250 IF UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=a TO b:
POKE n,0:NEXT
260 RETURN
270 DATA 21,1F,80,1,31,1,11,3,80,3E,25,F
3,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,
B1,20,F2,21,25,A0,22,44,80,C3,1F,80,21,4
1,A0,11,10,FF,ED,53,E3,45,1,6B,0,ED,B0,2
1,18,2,22,54,51,AF,32,80,44,C3,0,40
280 DATA 3A,0,10,FE,B6,28,3E,FE,20,28,16
,3E,FD,32,D6,8,3E,2A,32,78,10,3E,FD,32,6
A,9,3E,C3,32,AA,8,18,47,3E,FD,32,E9,B,32
,7A,7,32,48,15,3E,FD,32,C7,18,3E,CD,32,8
9,9,AF,32,91,2,32,D9,4,32,DA,4
290 DATA 32,B4,C,18,23,3E,FD,32,11,10,AF
,32,18,10,32,19,10,32,65,16,3E,C9,32,1D,
16,3E,FD,32,9C,8,3E,66,32,55,2,3E,FD,32,
2C,5,C3,40,0
```

AMSTRAD

PRIMERA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 1)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=320TO392:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>7497THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE375,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE378,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE381,44
60 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";N$:IFN$="N"THENPOKE384,44
70 PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA    SHIFT":WAIT653,1
80 POKE816,64:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,78,160,1,142,242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165
110 DATA 2,240,252,132,2,165,2,240,252,169,0,141,40,0,141,89,0,162,113
120 DATA 160,1,142,48,10,140,49,10,76,0,0,36,0,169,96,162,44,141,117
130 DATA 189,142,211,189,142,54,189,141,11,189,76,0,4,70,86,67
```

SEGUNDA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 2)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49152TO49222:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>7401THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49206,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE49211,44
50 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";N$:IFN$="N"THENPOKE49214,44
60 PRINT:PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA    SHIFT.
62 PRINT"(CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA
64 PRINT"LLEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
66 PRINT"DE LA PARTE 2 Y PULSA DE NUEVO PLAY)
70 WAIT653,1:POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,45,185,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,160,2,142
110 DATA 242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165,2,240,252,165,8,201,1,208
120 DATA 242,162,27,160,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,169,96,141,222,62
130 DATA 162,44,142,55,63,142,126,62,76,0,4,70,86,67
```

TERCERA PARTE

```
10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 3)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49152TO49235:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>8514THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49211,44:POKE49214,44
40 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE49217,44
50 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE49222,44
60 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)";N$:IFN$="N"THENPOKE49227,44
70 PRINT:PRINT"REBOBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA    SHIFT.
72 PRINT"(CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA
74 PRINT"LLEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
76 PRINT"DE LA PARTE 3 Y PULSA DE NUEVO PLAY.)
80 WAIT653,1:POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,160,58,185,25,192,153,0,2,136,16,247,162,0,160,2,142
110 DATA 242,3,140,243,3,96,160,0,132,2,165,2,240,252,165,8,201,1,208
120 DATA 242,162,27,160,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,173,32,4,240,21
130 DATA 169,96,141,42,59,206,68,28,141,12,59,162,0,142,247,26,160,44,140
140 DATA 115,59,76,0,4,70,86,67
```

	parte 1	parte 2	parte 3
vidas infinitas:	poke$bd75,$60	poke$3ede,$60	poke$3b2a,$60
			poke$1c44,$2c
moral infinita:	poke$bdd3,$2c	poke$3f36,$2c	poke$3b73,$2c
granadas infinitas:	poke$bd36,$2c	--	--
municion infinita:	poke$bd0b,$60	poke$3e7e,$2c	poke$3b0c,$60
tiempo infinito:	--	--	poke$1af7,$00
arranque:	sys $0400	sys $0400	sys $0400

COMMODORE

Diccionario de Pokes

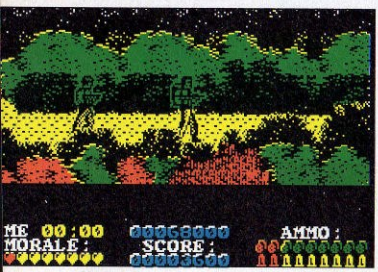
LISTADO 1

```
  1 REM ************************
  2 REM *                      *
  3 REM * CARGADOR DE PLATOON  *
  4 REM *                      *
  5 REM * PARA SPECTRUM 48K    *
  6 REM *                      *
  7 REM * POR J.J.G.O.         *
  8 REM *                      *
  9 REM ************************
 10 REM
 20 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR 63999: LOAD ""CODE 64000,53
9
 30 POKE 23658,8
 40 LET A$="F1. BALAS ILIMITADA
S": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64481,0
 50 LET A$="F1. GRANADAS ILIMIT
ADAS": GO SUB 1000: IF A THEN PO
KE 64489,0
 60 LET A$="F1. INMORTAL": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 64484,0:
POKE 64492,0
 70 LET A$="F2. BALAS ILIMITADA
S": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64502,0
 80 LET A$="F2. INMORTAL": GO S
UB 1000: IF A THEN FOR R=64504 T
O 64515: POKE R,0: NEXT R
 90 LET A$="F3. TIEMPO ILIMITAD
O": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64521,0
 100 LET A$="F3. INMORTAL": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 64536,0:
POKE 64531,0
 110 LET A$="F3. MUNICION ILIMIT
ADA": GO SUB 1000: IF A THEN POK
E 64525,0: POKE 64528,0
 120 PRINT INK 7; PAPER 1; FLASH
 1;AT 20,0;"                  "
AS FASES                PUEDES CARGAR L
ORDEN                   EN CUALQUIER
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	083E0A3D90FD081809CD	672
2	0DFAD03E163D20FDA704	1072
3	C83E7FDBFE1FA9E62028	1364
4	F4792F4FE607F608D3FE	1447
5	37C9F33E023223FAF608	1152
6	D3FEDBFE1FE6204FD51E	1553
7	20069CCD09FA30F73EC2	1209
8	B830F21D20F106C9CD0D	1201
9	FA30E87BFE0430F4CD0D	1626
10	FA30DE1E07212FFB4623	993
11	CD09FA30D27E23B830CD	1320
12	1D20F13E013223FA05FE	864
13	D12E043E0818023E09CD	631
14	0FFAD000003E0ECD0FFA	1019
15	D03E133EBCB8CB15069E	1111
16	D27FFA3E3ABDC026B62E	1298
17	0006B22E013E0418163E	405
18	EEADC611DD7700DD231B	1249
19	06B22E01003E0218023E	383
20	09CD0FFAD0CD00FAD03E	1412
21	133ED0B8CB1506B2D2BD	1280
22	FA7CAD677AB320CF3EEE	1490
23	ADC611DD7700DD231B2E	1057
24	023E0406B3CD0FBFDD3F	990
25	082E0206B3CD0FBFDD3E	978
26	7FBD373FC02E023E0706	749
27	B3CD08FBC93E0CCD0FFA	1391
28	00003E0ECD0FFAD03EDB	1035
29	B8CB1506B3D209FBC9CD	1469
30	26FBD8C72E0106C33E02	1015
31	C3BFFAE9EAD2E2B6EDB6	2127
32	E0B6E0D2E2ECEDF3AFD3	2168
33	FE2100401101407501FF	806
34	1AEDB0310000DD210000	742
35	11B01CD2AFADD210040	844
36	11FF17CD2AFADD210058	1134
37	11FF02CD21FBDD210060	1113
38	11B70BD21FBDD21A9FA	1373
39	110100CD21FBDD210DAFA	1229
40	110300CD21FBDD210000	763
41	113F00CD21FBDD21B86B	1114
42	11B70BCD21FBDD217077	1185
43	11B70BCD21FBDD212883	1125
44	11B70BCD21FBAF320060	1021
45	214F702241712147702	686
46	2671210F B114E700150	935
47	00E060C37D6BC9CD5CFD	1623
48	D03A4770A720123EC932	979
49	75793278B13E0132A179	935
50	32247918A9D2013E02	481
51	32A9793D321F7532ED78	1009
52	32997732C2841813AF32	966
53	F2723C320879329775 32	963
54	4E813EC932278137C900	944

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 539



SPECTRUM

El poder oscuro

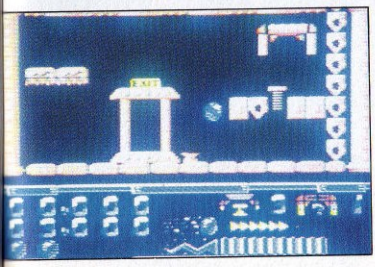
Johnny, ingeniero aeroespacial especializado en el desarrollo de sistemas energéticos, es requerido para investigar la aparición de un extraño cuerpo que ha sido localizado por el radar de una central energética espacial.

```
  1 REM EL PODER OSCURO
 10 BORDER 0: CLS
 20 FOR f=24094 TO 24111: READ
a: POKE f,a: NEXT f
 40 DATA 49,255,255,221,33,0,64
,17,235,191,62,255,55,205,86,5,2
4,241
 50 RANDOMIZE USR 24094
```

SPECTRUM

Power Pyramids

Por medio del control de un robot esférico, debemos transportar hasta un lejano planeta cuatro pirámides energéticas. Un clásico arcade de plataformas cuyo sencillo desarrollo entraña un elevado nivel de dificultad y genera una buena dosis de adicción.



```
1 REM ********************************
2 REM *                              *
3 REM *                              *
4 REM *        POWER PYRAMIDS        *
5 REM *                              *
6 REM *       (CINTA)                *
7 REM *                              *
8 REM *        JOSE DOS SANTOS       *
9 FORN=272TO335:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
10 IFS<>6263THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
11 PRINTCHR$(147):INPUT"VIDAS INFINITA
S (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,44
12 PRINT:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)"
:A$:IFA$="N"THENPOKE322,44
13 PRINT:INPUT"NIVEL INICIAL4(0-2)";N:
POKE326,Z
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA":POKE198,0
15 POKE53280,PEEK(162):IFPEEK(198)=0TH
EN15
16 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
17 DATA32,165,244,169,76,141,183,2,169
,35,141,184,2,169,1,141,185
18 DATA2,96,169,48,141,35,12,169,1,141
,36,12,76,2,12,169,61
19 DATA141,158,181,169,1,141,159,181,7
6,128,181,169,173,141,204,13,141
20 DATA12,25,169,0,141,9,10,76,8,10,74
,68,83
```

COMMODORE

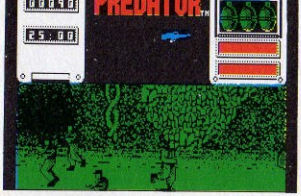
Diccionario de Pokes

Predator

Te encuentras a bordo de un helicóptero de las fuerzas aéreas norteamericanas y vas a saltar en paracaidas en medio de la selva de un país de centroamérica, donde la guerrilla comunista ha secuestrado al embajador U.S.A.

```
10 REM *** CARGADOR PREDATOR
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49408TO49480:READA:POKET,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<>8445THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...";:STOP
30 INPUT"TIENES PROBLEMAS DE CARGA (S/N
)  ";P$:IFP$="N"THEN40
35 INPUT"PRUEBA UN NUMERO ENTRE -3 Y 3"
;N:POKE49413,224+N*8
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$
="N"THENPOKE49460,44:POKE49463,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)";G$:I
FG$="N"THENPOKE49466,44
60 INPUT"TIEMPO ILIMITADO (S/N)";T$:IFT
$="N"THENPOKE49469,44
70 INPUT"MUNICION INAGOTABLE (S/N)";M$:
IFM$="N"THENPOKE49472,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE PREDATOR Y
 PULSA    SHIFT"
90 POKE808,0:POKE809,193:LOAD:REM !!
100 DATA 162,18,160,193,169,224,142,233
,2,140,234,2,141,202,2,76,237,246
110 DATA 162,31,160,193,142,206,1,140,2
07,1,76,28,193,173,5,193,141,251
120 DATA 4,162,50,160,193,142,115,192,1
40,116,192,76,235,2,169,165,141,40
130 DATA 22,141,11,22,141,93,16,141,10,
28,141,179,15,76,0,6,70,86,67
```

COMMODORE



LISTADO 1

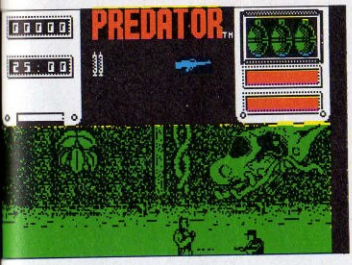
```
 10 REM ************************
 20 REM *                      *
 30 REM * CARGADOR DE          *
 40 REM *                      *
 50 REM * PREDATOR             *
 60 REM *                      *
 70 REM * POR J.J.G.Q.         *
 80 REM *                      *
 90 REM ************************
 100 REM
 110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEARR : LOAD ""CODE 23296,111
 120 POKE 23658,8
 130 LET A$="INMORTAL": GO SUB 1
000: IF A THEN POKE 23390,0: POK
E 23393,0
 140 LET A$="GRANADAS ILIMITADAS
": GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2
3396,0
 150 LET A$="MUNICION ILIMITADA"
: GO SUB 1000: IF A THEN POKE 23
399,0
 160 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2340
3,0
 170 PRINT #1;AT 1,0; PAPER 2; I
NK 7; FLASH 1;"  CARGANDO PREDA
TOR ORIGINAL  "
 180 LOAD "load"CODE 65280: PRIN
T USR 23296
1000 LET A$=A$+" ?": INPUT "": P
RINT #1; PAPER 1; INK 7;AT 1,0;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 LET A=K$="N"
1030 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
30
1040 BEEP .1,20: RETURN
9999 SAVE "LD PREDATO" LINE 100
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	3100002113FF018001F3	729
2	AFED4FED5FAE77230678	1282
3	B120F63223FFDD210040	1113
4	110018CD17FFDD210000	781
5	110001CD69FFDD21005C	929
6	110024CD69FFDD210080	1000
7	110007FCD17FFAF320FC8	1067
8	DD210000110001CD03C8	680
9	DD21005C11006CCD55C8	961
10	3EC932F199320A9A322D	1016
11	8D327D9AAF32799BC36D	1275
12	870000000000000000000	135

DUMP: 40.000
N. BYTES: 111

SPECTRUM




```
10 REM Cargador del Predator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&7F80 TO &7F38:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7F8D,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas";a:IF a<>0 THEN POKE &7F12,a-
1
50 INPUT"Balas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7F17,0:POKE &7F1C,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7F21,&C9
70 INPUT"Granadas infinitas";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &7F26,&C9
80 INPUT"Inmune a todo";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &7F2B,0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 100::TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:MEMORY &
3FFF:LOAD"!",&4000:POKE &4025,&C3:POKE &
4026,0:POKE &4027,&7F:CALL &42B0
110 DATA 2A,E1,1,E5,11,C2,3B,A7,ED,52,C0
,E1,3E,3D,32,A3,A7,3E,5,32,51,97,3E,35,3
2,E5,35,3E,3D,32,C2,35,3E,3A,32,9F,E6,3E
,21,32,AE,86,3E,3D,32,7C,A7,EB,E9
```

AMSTRAD

The Race Against Time

Una original mezcla de arcade y videoaventura. El objetivo principal del juego es atravesar los seis continentes, en cada uno de los cuales deberás encender una pira olímpica e izar una bandera para conseguir que nuevas personas se unan a la carrera contra el tiempo. Más de cien pantallas reflejan con exactitud parajes y monumentos reales.

```
10 REM *** CARGADOR RACE AGAINST TIME
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=4096TO4230:READA:POKET,A:S=S+A
:NEXT
22 IFS<>16439THENPRINT"ERROR EN LOS DA
TAS ...";:STOP
30 PRINTCHR$(17):INPUT"VIDAS INFINITAS
 (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE4188,44
40 PRINTCHR$(17):INPUT"TIEMPO ILIMITAD
O (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE4191,44
50 PRINTCHR$(17):INPUT"INMUNE A TODO (
S/N)";I$:IFI$="N"THENPOKE4194,44
80 PRINTCHR$(17)"PREPARA LA CINTA DE R
.A.T. Y PULSA SHIFT":WAIT653,1:SYS4096
100 DATA 169,1,162,1,160,0,32,186,255,
32,71,248,169,159,133,193,169,18
110 DATA 133,194,169,192,133,174,169,1
9,133,175,32,74,248,120,160,0,185,199
120 DATA 18,153,199,2,200,208,247,169,
61,141,175,3,169,16,141,176,3,169
130 DATA 119,141,255,207,76,199,2,32,7
4,3,165,173,201,3,208,12,165,172
140 DATA 233,175,201,2,176,4,161,172,1
33,252,173,255,207,201,119,240,12,141
150 DATA 86,16,32,104,16,32,110,16,32,
116,16,165,252,96,169,173,141,94
160 DATA 76,96,169,96,141,252,50,96,16
9,240,141,42,36,169,17,141,43,36
170 DATA 169,0,141,117,36,96,70,86,67
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```
10 REM The race against time
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:dir=&4000:lin=120:GOSUB 100:di
r=&BF00:lin=590:GOSUB 100
40 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF35,0
50 INPUT"Inmune al agua";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &BF3A,&C9
60 INPUT"Inmune al fuego";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF3F,&18
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
80 CLS:MEMORY &3FFF:LOAD"!",&8000:MODE 1
:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3
,18:FOR n=1 TO 4:READ a,b:OUT &BC00,a:OU
T &BD00,b:NEXT
90 LOAD"!",&8000:CALL &BF00
100 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=V
AL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=s
um+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN 1
in=lin+10:GOTO 100 ELSE PRINT"Error en l
a linea"lin:END
110 REM Primer bloque
120 DATA 4255477E4F46463B3BFD,938
130 DATA 26BCFD2EC0FDE3014600,1268
140 DATA FD09FD5DFD546B6201A8,1319
150 DATA 01ED57E400AGED5FAE77,1350
160 DATA EDA0E03B3BE8067F3E10,1182
170 DATA ED793E54ED79D806F6AF,1505
180 DATA ED79DD360000DD2B18F8,1169
190 DATA 3D20FDA724C806F5ED78,1357
200 DATA A9E68028F5067F3E10ED,1260
210 DATA 79792F4F791F3E2A17ED,884
220 DATA 7937C906F63E10ED7921,1098
230 DATA 2EBBE506F5ED78E6804F,1507
240 DATA CD46BB30FB21150410FE,1089
250 DATA 2B7CB520F93E0ACD46BB,1163
260 DATA 30EA26C43E1CCD46BB30,1116
270 DATA E13EDABC38F226C43E1C,1315
280 DATA CD46BB30D33EDABC38E4,1473
290 DATA FD21BCBCFD6E0026C43E,1321
300 DATA 1CCD46BB30BE3ED7BC30,1241
310 DATA DD2C20EF26703E1CCD46,1051
320 DATA BB30AD3E1CCD46BB30A6,1174
330 DATA 7CFECD300EFE9C30CFFD,1563
340 DATA 23FD7DFEC020CB18C53E,1377
350 DATA 0B26B02E083E0518023E,440
360 DATA 0CCD46BBD00003E0ECD,963
370 DATA 46BBD03EC5BCCB1526B0,1350
380 DATA D2EFBB3E1DBDC239BB00,1354
390 DATA AF0826C42E013E081813,577
400 DATA DD7500DD231B26C42E01,902
410 DATA 2E01003E0518023E0BCD,418
420 DATA 46BBD0E53E0ECD46BBE1,1457
430 DATA D03ECDBCCB1526C4D229,1372
440 DATA BC08AD087AB320D008FE,1180
450 DATA 01C9DDE5CD67BB210080,1308
460 DATA 06FFC51E004B16FF06F5,1091
470 DATA ED78E680A928511C792F,1201
480 DATA E6804F15C25CBC7323C1,1275
490 DATA 10E221000011328006 32,526
500 DATA C51A06004F0913C110F6,791
510 DATA E521000011CD800632C5,865
520 DATA 1A06004F0913C110F6C1,787
530 DATA 7CFE023013A7ED420132,968
540 DATA 00A7ED42D80901CDFFA7,1323
550 DATA ED42D03C32BBBCC90000,1197
560 DATA C36BBC001E222426DD21,882
570 DATA *
580 REM Segundo bloque
590 DATA F321004011100BB01C001,738
600 DATA EDB0DD21100C0114700CD,1152
610 DATA 4EBCDD2100C0110040CD,998
620 DATA 67BBDD21400011114ECD,925
630 DATA 67BBDD21514E11A757CD,1179
640 DATA 67BB3E3D320C903E3232,781
650 DATA D7853E20323483CD37BD,1124
660 DATA C340000000000000000,259
670 DATA *
680 DATA 1,32,2,43,6,24,7,30
```

AMSTRAD

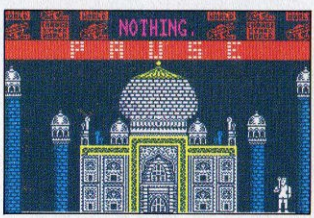
```
10 REM ************************
20 REM **                    **
30 REM **   J.E BARBERO      **
40 REM **                    **
45 REM **   SPECTRUM  48K    **
47 REM **                    **
50 REM ************************
55 REM *THE RACE AGAINST TIME*
60 REM
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
80 LOAD ."CODE 23300,39
90 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO ";A$: IF A$="N" THEN POKE 23
335,0
8000 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL  Y PULSA UNA T
ECLA";: PAUSE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 23300
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31685BDD21004110001B	606
2	3EFF37CD560530F1DD21	1211
3	C65C1139A33EFF37CD56	1190
4	053EC93245E8C3C65C00	1104

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 39

SPECTRUM



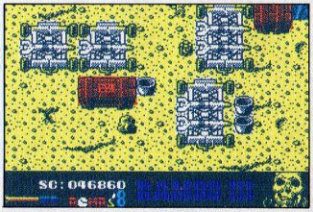
Rambo III

Un arcade de gran calidad. El objetivo general del juego es rescatar al coronel Trautmann, amigo de Rambo, que se encuentra en poder de las fuerzas soviéticas de Afganistán, y llevarlo de vuelta a los Estados Unidos. El programa está dividido en tres partes con situaciones, escenarios y planteamientos distintos, de forma que en realidad tenemos tres juegos en uno.

```
  10 REM Cargador Rambo III
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 49151
  40 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLS
  50 LET d=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5: LET o=PEEK d: POKE d,111
: LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE :
POKE d,0
  60 POKE 60190,0: REM Continuar
 siempre al morir
  70 REM POKE 63126,0 Inmunidad
para la tercera fase introducido
con transfer
  80 RANDOMIZE USR 49152
  90 CLEAR : SAVE "RAMBO.BAS" LI
NE 10: VERIFY ""
```

SPECTRUM

```
0 REM   RAMBO III
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE53281,1:POKE53280.1:PRINTCHR$(147
):POKE646,4
4 FORN=349TO444:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
5 IFS<>10388THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT" ENERGIA INFINITA EN FASE 1Y2 (
S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE381,44
7 PRINT:PRINT"PASAR LA PRIMERA FASE":IN
PUT"AL PULSAR RUN-STOP (S/N)";A$
8 PRINT:IFA$="N"THENPOKE391,44:POKE396,
44
9 INPUT" CONTINUAR SIEMPRE AL MORIR (S/
N)";A$
10 PRINT:IFA$="N"THENPOKE386,44:POKE421
,44:POKE426,44:
11 INPUT "ENERGIA INFINITA EN FASE 3 (S
/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE431,44:POKE436,
44
12 PRINT:IFE$="N"ANDA$="N"THENPOKE416,4
4:POKE411,44:POKE406,44
13 INPUT"BOMBAS A RECOGER EN FASE 2 (0-
255)";N:POKE400,N
14 PRINT:PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y
 PULSA UNA TECLA"
15 GETA$:IFA$=""THEN15
16 POKE816,93:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
30 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,
112,141,187,3,169,1,141,188
40 DATA3,96,169,123,141,89,1,169,1,141,
90,1,96,169,96,141,56
50 DATA49,169,173,141,128,17,169,26,141
,104,21,169,52,141,105,21,169
60 DATA1,141,75,20,169,169,141,186,15,1
69,173,141,187,15,169,141,141
70 DATA188,15,169,165,141,189,15,169,16
,141,190,15,169,91,141,192,15
80 DATA169,31,141,193,15,76,0,4,74,68,8
3
```



COMMODORE

Diccionario de Pokes

Rastan

Todo un ejército de demonios y bestias malignas se encaminan hacia la aldea de Maranna con la intención de arrasarla e instaurar su poder. Sólo un guerrero como Rastan puede hacerles frente. La suerte está en sus manos, y en las tuyas, si decides ayudarle.

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ******* RASTAN ********
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 110
 105 POKE 55629,0: POKE 55630,0:
 POKE 55631,0
 110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 55255,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
```

SPECTRUM 48 K

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM 128K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ******* RASTAN ********
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 110
 105 POKE 55444,0: POKE 55445,0:
 POKE 55446,0
 110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 55070,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
```

SPECTRUM 128K

```
 1 REM RASTAN
 2 REM JOSE DOS SANTOS
 3 FORN=0TO37:GOSUB13:POKE49152+N,B:S=S+
 B:NEXTN
 4 IFS< >4068THENPR1NT"ERROR EN DATAS":EN
 D
 5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
 CLA"
 6 GETA$:IFA$=""THENGOTO6
 7 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
 10 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,54,03,A9,13,8D
 ,55,03,A9,C0,8D,56,03,60,A9,2C,8D
 11 DATA65,0A,A9,07,8D,67,0A,A9,C9,8D,68
 ,0A,EE,20,D0,60
 13 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L
 ))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETURN
```

COMMODORE

Return of the Jedi

Un programa que nos brinda de nuevo la posibilidad de enfrentarnos a las fuerzas del Imperio. Para ello, podemos elegir entre tres niveles de dificultad, divididos a su vez en varios subniveles.

```
10 REM Cargador Return of the Jedi
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&8400 TO &8438:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum<>5925 THEN PRINT"Erro
r en los data...":END
40 PRINT"Inserta cinta original...":FOR
n=1 TO 1000:NEXT
50 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &7FFF:LOAD"!
",&8000:CALL &8400
60 DATA f3,21,1b,80,11,0,80,1,f0,1,7d,ed
,4f,ed,5f,ae,eb,ae,eb,77,23,13,b,78,b1,2
0,f2,3e,c3,32,fe,80,21,29,84,22,ff,80,c3
,2c,80,21,18,1,22,63,8,22,55,28,dd,21,0,
90,c3,2,81
```

AMSTRAD

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM * RETURN OF  THE JEDI *
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999
  80 FOR n=65000 TO 65024
  90 READ A: POKE N,A
 100 NEXT N
 200 DATA 49,255,255,221,33,0,64
,17,87,158,62,255,55,205,86,5,48
,241,175,50,204,166,195,0,91
 800 PRINT "    INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL                Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65000
```

SPECTRUM

Rex

Nuestro protagonista es un mercenario perteneciente a la especie Rino-Sapien, extraña raza de rinocerontes, que ha decidido hacerse rico destruyendo la gran torre de Zenith, una especie de enorme caja fuerte, donde los humanos han guardado todo lo que poseen de valor.

REX 1

```
  10 REM **  AMADOR MERCHAN  **
  20 REM **  REX first part  **
  30 CLEAR 24599
  40 INK 4: PAPER 4: BORDER 4: C
LS
  50 LOAD ""SCREEN$
  60 PRINT AT 0,0;
  70 LOAD ""CODE
  80 INPUT "INF. VIDAS? (S/N)",A
$
  90 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 40057,0
 100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)",
A$
 110 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 39396,0
 120 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N)",
A$
 130 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 38745,0
 140 RANDOMIZE USR 38010
```

REX 2

```
  10 REM **  AMADOR MERCHAN  **
  20 REM **  REX second part **
  30 CLEAR 24999
  40 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: C
LS
  50 LOAD ""SCREEN$
  60 PRINT AT 0,0;
  70 LOAD ""CODE
  80 INPUT "INF. VIDAS? (S/N)",A
$
  90 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 40303,0
 100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)",
A$
 110 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 39170,0
 120 INPUT "SIN CLAVE? (S/N)",A$
 130 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 56103,201
 140 RANDOMIZE USR 38000
```

SPECTRUM

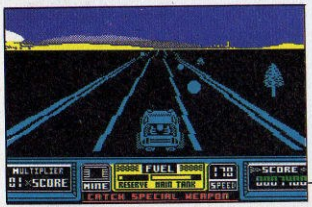
Diccionario de Pokes

Road Blasters

Se trata de una original carrera automovilística en la que participas al volante de un GWB 68 Turbo, armado con un potente rayo láser. Consta de cincuenta etapas de tres fases, divididas a su vez en tres zonas destinadas al conductor novato, al veterano o al experto.

```
10 REM *** CARGADOR ROADBLASTERS
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=272TO314:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS< >4171THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S....":STOP
30 INPUT "FUEL ILIMITADO (S/N)";F$:IFF$
="N"THENPOKE301,44
40 INPUT "WEAPONS ILIMITADOS (S/N)";W$:
IFW$="N"THENPOKE306,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE ROADBLASTE
RS Y PULS SHIFT":WAIT 653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,57,142,2
08,8,140,209,8,96,162,43,160,1
110 DATA 142,120,7,140,121,7,76,0,7,169
,36,141,214,42,169,44,141,81
120 DATA 36,76,16,128,70,86,67
```

COMMODORE




```
10 REM Cargador Road Blasters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
25155,0: POKE 25160,0
50 INPUT "Fuel infinito? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 2
5164,0
60 INPUT "Armamento infinito?
"; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN P
OKE 25167,0
70 INPUT "Fase inicial? "; LIN
E a$: IF LEN a$ THEN LET a=VAL a
$-1: IF a/3=INT (a/3) THEN POKE
25169,a
80 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
90 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
25000
```

Listado 2

```
 1  F32168E0067F7EA84777  1221
 2  237CB520F7118CE01A07  1033
 3  12137AB320F81EE701C5  1077
 4  E00AAB5F020378B120F7  1061
 5  11D3E01AAA93AB821213  1133
 6  7AB320F521ECE07EEE96  1585
 7  77237CB520F72103E17E  1125
 8  0F77237CB520F821F9E8  1268
 9  11A7FB011E03EDB02100  915
10  8011018001A57B3600ED  855
11  B031FFFFDD21C5FE110B  1468
12  01CD1CFEAF32FF82DD21  1352
13  004011FF17218FFD228D  963
14  FDCDD2FC3A8FFEB7C4A7  1921
15  FBFD213A5CED56215827  1170
16  D93EA732FABD3E04324F  1130
17  BEAF32AED7325CE13E00  1233
18  32BEB331857AC360B200  1192
```

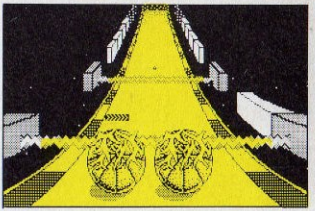
DUMP:	40.000
Nº BYTES:	179

SPECTRUM

```
10 REM Cargador Road Blasters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A079:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A05F,&A7:POKE &A064,4
50 INPUT"Fuel infinito";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &A069,0
60 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A06E,0
70 INPUT"Fase inicial";a$:IF LEN(a$)<>0
THEN a=VAL(a$)-1:IF a/3=INT(a/3) THEN PO
KE &A073,a
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:MEMORY &37
C0:CALL &BD37:LOAD"!",&37C1:CALL &387C:L
OAD"!",&4000:CALL &A000
90 DATA F3,21,0,40,1,3,3,3E,8B,ED,4F,ED,
5F,AE,77,0,23,B,78,B1,20,F5,ED,5F,C6,19,
21,2E,40,1,D5,2,ED,4F,ED,5F,AE,77,0,23,B
,78,B1,20,F5,21,0,40,11,0,B9,1,3,3,ED,B0
,3E,40,32,36,B9,3E,C3,32,54,B9,21,4B,A0,
22,55,B9,C3,2E,B9
100 DATA DD,21,D9,BB,11,B3,0,CD,67,BB,21
,5E,A0,22,8A,BC,C3,3,BC,3E,3D,32,FC,9,3E
,3,32,4C,A,3E,3D,32,BF,24,3E,3D,32,10,31
,3E,0,32,1,2,C3,40,0
```

AMSTRAD

Roadwars

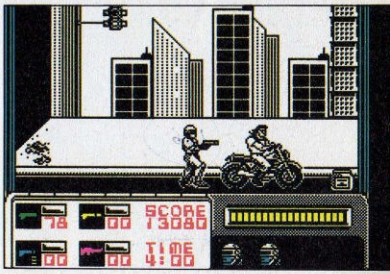


A bordo de una nave equipada con la más moderna tecnología, patrullamos a lo largo de una gigantesca autopista espacial. La misión parece sencilla, sin embargo, la altísima dificultad de este estupendo programa, sólo es comparable a la adicción que proporciona.

```
  10 REM --/CARGADOR ROADWARS/--
  20 REM ---------/POR/---------
  30 REM ---/JESUS P.SICILIA/---
  40 REM -----/CORDOBA '88/-----
  41 IF V$="S" THEN POKE 43059,1
67
  42 IF W$="S" THEN POKE 43078,1
67
  43 POKE 33393,C
  50 REM
  60 REM
  70 REM
  80 POKE 23658,8: CLEAR 24831:
LET C=0
  90 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
1- ?(S/N) "; LINE V$
 100 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
2- ?(S/N) "; LINE W$
 110 INPUT "VARIAR CAMINO DE INI
CIO ?(S/N) "; LINE C$: IF C$="S"
 THEN INPUT "NUMERO DE CODIGO (0
-21): ";C
 120 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: CLS
 130 PRINT AT 11,4; BRIGHT 1; IN
K 5;"INSERTA LA CINTA ORIGINAL"
 140 MERGE "Roadwars": GO TO 20
 170 SAVE "CARGROAD" LINE 80
```

SPECTRUM

Robocop



La característica más destacada de este arcade de habilidad es que está dividido en nueve niveles diferentes, cada uno con un escenario y objetivo propios, aunque la misión final sea siempre capturar a los responsables del asesinato del agente Murphy.

Diccionario de Pokes

```
10 REM Cargador Robocop
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF3A:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum<>5475 THEN PRINT"Erro
r en los data":END
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF25,&B6
50 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF2A,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF2F,&A7
70 INPUT"Reponer municion";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF34,&11
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &7FFF:LOAD"!
",&8000:CALL &BF00
100 DATA F3,21,1B,80,1,4E,1,11,0,80,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,
20,F2,21,24,BF,22,51,80,C3,2C,80,3E,35,3
2,A5,4,3E,3D,32,22,3F,3E,90,32,A5,4C,3E,
1,32,12,B,C3,66,3F
```

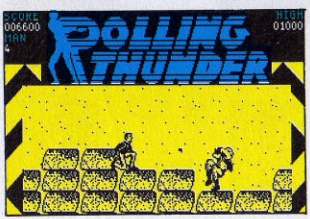
AMSTRAD

```
  10 REM Cargador Robocop
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : DIM a(4): RESTORE : POKE 23
658,8
  40 FOR n=1 TO 4: READ a$: PRIN
T a$;"? "; FLASH 1;"C";CHR$ 8;:
PAUSE 0: LET c=(INKEY$="S"): PRI
NT "SI" AND c;"NO" AND NOT c: PR
INT : IF c THEN LET a(n)=1
  50 NEXT n
  60 PRINT "Inserta cinta origin
al...": PAUSE 100: INK 0: POKE 2
3624,0: CLS
  70 LET d=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5: LET c=PEEK d: POKE d,111
: LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE :
POKE d,c
  80 FOR n=1 TO 4: READ c,d: IF
a(n) THEN POKE c,d
  90 NEXT n
  100 RANDOMIZE USR 33049
  110 DATA "Vidas infinitas","Ene
rgia infinita","Tiempo infinito"
,"Armamento infinito"
  120 DATA 46229,182,39537,201,45
722,201,38451,201
```

SPECTRUM

Rolling Thunder

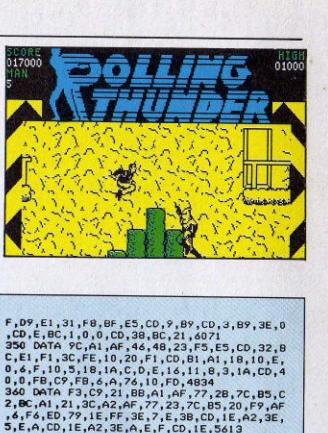
Nueva York 1960. Maboo, líder de la organización secreta Geldra, planea conquistar el mundo. Pero Albatross, el más experto agente de las fuerzas especiales de Rolling Thunder va a tratar de impedírselo por todos los medios.




```
10 REM *****   ROLLING THUNDER   *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(14
7);CHR$(159):C=44
40 READA:IFA=-1THEN60
50 POKE320+T,A:S=S+A:T=T+1:GOTO40
60 IFS<>6157 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!
":END
70 PRINT:PRINT:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N)";A$
80 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";B$
90 INPUT"DISPARO1 INFINITO (S/N)";C$
100 INPUT"DISPARO2 INFINITO (S/N)";D$
110 INPUT"LIFE INFINITA (S/N)";E$
120 INPUT"SIN ENEMIGOS (S/N)";F$
130 INPUT"AREA INICIAL (1-5)";AR:IF AR<
1 OR AR>5 THEN 130
140 INPUT"VELOCIDAD (1-255),NORMAL=13";
VE:IFVE=0THEN140
150 N$="N":POKE359,AR:POKE364,VE:IFA$=N
$THENPOKE338,C
160 IFB$=N$THENPOKE341,C
170 IFC$=N$THENPOKE344,C
180 IFD$=N$THENPOKE350,C
190 IFE$=N$THENPOKE347,C
200 IFF$=N$THENPOKE355,C
210 PRINT:PRINT:PRINT" INSERTA LA CINTA
 ORIGINAL Y PULSA 'SPC'"
220 WAIT197,60:POKE816,64:POKE817,1:POK
E2048,0:LOAD
230 DATA 32,165,244,169,104,141,208,8,1
69,57,141,209,8,76
240 DATA 16,8,169,173,141,34,131,141,10
5,163,141,194,162,141
250 DATA 30,163,141,131,162,169,44,141,
250,130
260 DATA 169,1,141,36,137,169,13,141,20
4,131,76,0,128,-1
```

COMMODORE

```
10 ´ Cargador ROLLING THUNDER
20 ´ para MICROMANIA
30 ´ por MIGUEL ALCALA ORTIZ
40 ´
50 MODE 1:cnt=&40:a$="S":GOSUB 160
60 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:G
OSUB 160
70 INPUT "Balas de pistola infintas (S/N
) : ",a$:GOSUB 160
80 INPUT "Balas de metralleta infintas (
S/N) : ",a$:GOSUB 160
90 INPUT "Tiempo infinito (S/N) : ",a$:GO
SUB 160
100 a$="S":GOSUB 160
110 X=0:A=240:FOR I=&9F5F TO &A305:READ
A$:POKE I,VAL("&"+A$):SUM=SUM+PEEK(I):X=
X+1:IF X=50 THEN READ X:IF SUM<>X THEN P
RINT "ERROR EN LINEA ";A:END:ELSE SUM=0:
A=A+10:X=0
120 NEXT
121 READ X
130 sum=0:X=0:A=1000:FOR I=&A306 TO &A46
3:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):SUM=SUM+PEE
K(I):X=X+1:IF X=50 THEN READ X:IF SUM<>X
 THEN PRINT "ERROR EN LINEA ";A:END:ELSE
 SUM=0:A=A+10:X=0
140 NEXT
150 CALL &9FE5
160 READ b$:IF b$="*" THEN RETURN ELSE I
F UPPER$(a$)<>"S" THEN 160
170 POKE cnt,(VAL("&"+b$)):cnt=cnt+1:GOTO
160
180 DATA cd,ec,a9,*
190 DATA 3e,b7,32,40,46,*
200 DATA 21,00,00,22,ea,3e,22,eb,3e,*
210 DATA 21,00,00,22,d5,3e,22,d6,3e,*
220 DATA 21,00,00,22,4d,47,22,4e,47,*
230 DATA c3,60,37,*
240 DATA 80,F7,80,FF,0,0,E,0,69,9F,54,FF
,54,FF,54,FF,54,FF,18,0,0,5B,0,0,4E,A1,D
0,70,0,0,0,40,1,1,0,0,0,D,1A,1A,6,6,7,7,
18,18,C,C,F,F,3338
250 DATA 5,5,E,E,14,14,3,3,F,F,11,11,8,8
,F3,31,D3,9D,31,F8,BF,2A,34,0,22,E1,9F,2
A,36,0,22,E3,9F,2A,38,0,D9,AF,21,0,0,1,5
F,9F,5D,54,13,77,ED,B0,3846
260 DATA 21,63,A4,1,9D,5B,5D,54,13,77,ED
,B0,D9,1,89,7F,ED,49,7C,E6,9F,57,5D,21,E
5,9F,E,FF,D5,C9,22,0,0,0,F3,2A,E1,9F,ED,
5B,E3,9F,CD,10,BD,F3,31,D3,9D,3E,6315
270 DATA 0,CD,E,BC,3E,0,CD,90,BB,3E,1,CD
,96,BB,6,1A,E,1A,CD,38,BC,21,7F,9F,AF,46
,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,
20,F0,CD,B1,A1,DD,21,D3,9D,21,0,6026
280 DATA C0,6,C8,DD,75,0,DD,23,DD,74,0,D
D,23,7C,C6,8,67,30,4,11,50,C0,19,10,EA,3
1,D3,9D,3E,10,6,F6,ED,79,26,32,6,9C,3E,1
6,CD,1D,A1,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,5493
290 DATA 25,20,EF,6,C9,CD,21,A1,30,E6,78
,FE,D4,30,F4,CD,21,A1,30,DC,0,DD,21,7D,9
F,11,2,0,ED,5F,6,12,2E,1,78,6,D7,CD,1D,A
1,D2,B9,A1,3E,E7,B8,CB,15,3E,0,5752
300 DATA 0,3E,15,D2,7C,A0,3A,7C,9F,85,32
,7C,9F,65,3A,22,A3,AA,AB,DD,AC,DD,AD, AD
,DD,77,0,6,9,CB,63,28,D,3A,22,A3,C6,E8,8
3,92,32,22,A3,5,5,3A,22,A3,C6,5428
310 DATA 94,32,22,A3,DD,23,1B,7A,B3,C2,7
9,A0,C3,DE,A0,11,B,A1,ED,53,CA,A0,81,6,1
,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,7D,9F,11,20,
64,ED,52,C2,B9,A1,21,F9,A0,22,CA,A0,6545
320 DATA DD,E1,1,50,0,6,1,C3,79,A0,D1,7
A,B3,CA,CC,A0,D5,DD,E1,13,11,50,0,6,3,C3
,79,A0,D1,7A,B3,C8,DD,E1,21,59,A2,22,28,
A1,23,6,3,C3,79,A0,CD,31,A1,D0,6180
330 DATA C3,24,A1,7B,E6,7,CA,2A,A1,3E,0,
C3,2F,A1,3E,13,3D,20,FD,A7,4,CB,3E,F5,DB
,FF,1F,C8,A9,E6,40,28,F3,79,2F,4F,3E,0,0
,0,C3,4C,A1,37,19,7C,21,7B,9F,86,5748
340 DATA 23,BE,C2,B9,A1,21,9F,9F,11,A0,9
F,1,C2,1,36,0,ED,B0,AF,6,F6,ED,79,1,BC,7
F,D9,E1,31,F8,BF,E5,CD,9,B9,CD,3,B9,3E,0
,CD,E,BC,1,0,0,CD,38,BC,21,6071
350 DATA 9C,A1,AF,46,48,23,F5,E5,CD,32,B
C,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,B1,A1,18,10,E,
0,6,F,10,5,18,1A,C,D,E,16,11,8,3,1A,CD,4
0,0,F8,C9,FB,6,A,76,10,FD,4834
360 DATA F3,C9,21,BB,A1,AF,77,2B,7C,B5,C
2,BC,A1,21,3C,A2,AF,77,23,7C,B5,20,F9,AF
,6,F6,ED,79,1E,FF,3E,7,E,3B,CD,1E,A2,3E,
5,E,A,CD,1E,A2,3E,A,E,F,CD,1E,5613
370 DATA A2,1,E2,4,CD,1B,A2,3E,5,E,5,CD,
1E,A2,3E,A,E,F,CD,1E,A2,1,C4,9,CD,18, A2
,1D,20,D5,21,13,A2,11,0,0,1,5,0,ED,B0,C7
,1,89,7F,ED,49,B,78,B1,4368
380 DATA 20,FB,C9,6,F4,ED,79,4,F6,ED,78,
F4,CD,ED,79,E6,3F,ED,79,6,F4,ED,49,6, F6
,4F,F6,B0,ED,79,ED,49,C9,D9,5,C2,91,A2,1
3,13,13,13,18,0,7B,FE,9C,20,19,21,6728
390 DATA C7,A2,22,22,A1,23,D9,3E,E,C3,31
,A1,D9,21,3C,A2,22,22,A1,29,1E,90,18,1,0
,16,5,7B,D6,90,A7,1F,A7,1F,4F,6,0,21,1F,
A3,9,7E,6F,1,23,A3,26,0,29,29,4045
400 DATA 9,4F,3E,50,91,4F,6,9,7A,16,C6,C
3,BD,A2,D9,C3,31,A1,78,32,BD,A2,6,1,7E,1
2,13,23,7E,12,13,23,7E,12,13,23,7E,12,18
,18,18,7A,C6,8,57,23,D,20,7,21,3813
410 DATA 23,A3,10,E2,18,5,C8,10,DD,18,0,
6,0,3E,6,3E,6,0,D9,C3,31,A1,D9,21,1F, A3
,6,2,7E,E6,7,28,3,35,18,5,1E,20,16,40,30
,23,10,F0,6,3,1C,3E,8,35,3294
420 DATA F2,FA,A2,3E,5,36,4F,1C,2B,35,F2
,FA,A2,3E,2,36,4F,2B,35,26,0,2E,E0,21,24
,A1,22,22,A1,D9,C3,31,A1,28,43,3421
430 DATA 29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4
C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45
,53,30,18,C,CC,A,0,0,F,0,F,A,5,0,F,0,5,0
,A,A,5,0,5,A,5,0, 2038
440 DATA F,A,5,A,0,0,F,F,F,F,F,F,A,5,F,F
,0,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,A
,0,0,5,F,F,F,F,0,0,F,A,5,A, 505
450 DATA 5,F,F,A,5,F,0,0,F,A,5,F,F,A,5,A
,5,A,0,0,5,F,F,F,F,0,0,F,A,5,A,5,F,F,A
,5,F,A,0,F,F,A,5,A,5,A,5,F, 465
460 DATA 0,0,F,F,F,F,F,F,A,0,F,0,0,F,A
,5,0,F,0,F,0,0,0,5,F,F,0,F,F,A,0,5,F
,F,F,F,A,0,0,5,A,5,F,5,A,5,F, 425
470 DATA F,A,0,0,F,F,F,A,5,A,5,A,5,F,0,0
,F,F,F,F,F,F,0,0,F,A,5,A,5,F,F,A,0,0
,F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0,F,F, 440
480 DATA F,F,F,A,0,0,5,A,5,A,5,F,F,A,5,F
,F,0,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,F,F,F
,0,0,F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0, 480
490 DATA F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0,F,F,F,F
,F,F,0,0,F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0,5,F,A
,5,A,5,A,5,F,0,0,F,F,F,F,0, 440
```



AMSTRAD

```
 10 REM CARGADOR ROLLING THUNDE
R
 20 POKE VAL "23658",VAL "8": P
OKE VAL "23693",NOT PI: POKE VAL
 "23624",NOT PI: CLEAR VAL "2500
0": LOAD ""SCREEN$ : POKE 5+PEEK
 23631+256*PEEK 23632,111: LOAD
""CODE
 100 BORDER VAL "7": INPUT "  QU
IERES VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$
: IF A$="N" THEN GO TO VAL "110"
 105 POKE VAL "39792",NOT PI
 110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO VAL "120"
 115 POKE VAL "39988",VAL "201"
 120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN G
O TO VAL "130"
 125 POKE VAL "40055",VAL "201"
 130 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="S" THE
N POKE VAL "48444",VAL "201"
9500 BORDER NOT PI: CLS : RANDOM
IZE USR VAL "35207"
```

SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR RYGAR
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=316TO371:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>5624THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S..";:STOP
30 INPUT"VIDAS ININITAS (S/N)";V$:IFV$=
"N"THENPOKE332,44
40 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$="
N"THENPOKE337,44
50 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";T$:IFT$
="N"THENPOKE342,44
60 INPUT"CORAZA ILIMITADA (S/N)";C$:IFC
$="N"THENPOKE345,44
70 PRINT"COGER TODOS LOS WEAPONS A LA V
EZ (S/N)":INPUTW$
72 IFW$="N"THENPOKE352,44:POKE355,44
80 INPUT"NO PERDER LOS WEAPONS AL MORIR
 (S/N)";P$
82 IFP$="N"THENPOKE360,44:POKE363,44
90 PRINT:PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE R
YGAR Y PULSA    SHIFT":WAIT653,1
92 POKE816,60:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,74,160,1,142,10
0,8,140,101,8,96,169,165,141,79,37
110 DATA 169,44,141,90,11,169,96,141,21
0,15,141,82,16,169,9,162,253,141,141
120 DATA 42,142,142,42,169,36,141,82,34
,141,63,37,76,21,9,70,86,67
```

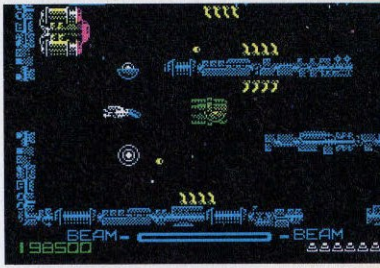
COMMODORE

Rygar

Engrosando la larga lista de personajes que han pretendido en todos los tiempos dominar la Tierra, aparece Rygar, un legendario guerrero que sólo respeta una ley: la del combate.

R-Type

Para poder destacar en la larga lista de los arcades «masacramarcianos», este juego posee un perfecto y trepidante movimiento, unos magníficos y coloristas gráficos, un elevadísimo nivel de adicción y por si fuera poco, una endiablada dificultad.




```
10 REM Cargador R-Type
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 RESTORE:MEMORY 63FFF:MODE 1:PRINT"Pok
eando codigo maquina...":lin=110:dir=&40
00:GOSUB 90:lin=710:dir=&A000:GOSUB 90:C
LS
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A020,0
50 INPUT"Creditos infinitos";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A025,0
60 INPUT"Inmunidad total";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A02A,&C9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:CALL &BD37:LOAD"",,&6000:MODE
0:BORDER 0:FOR n=0 TO 15:READ a:INK n,a:
NEXT:FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &A000
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
100 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error
en la linea"lin:END
110 DATA C7D108FE01067F3E10ED,1119
120 DATA 793E54ED79D9E1D9D818,1524
130 DATA E03D20FDA724C806F5ED,1461
140 DATA 78A9E68028F5067F3E10,1143
150 DATA ED79792F4FD97D3CE60F,1252
160 DATA 6FF620D917ED7937C93D,1304
170 DATA 20FDA724C806F5ED78A9,1465
180 DATA E68028F5067F3E10ED79,1212
190 DATA 792F4F1F3E2A173DED79,824
200 DATA 37C906F63E10ED79D9E5,1390
210 DATA 2E00D9216AA5E506F5ED,1284
220 DATA 78E6804FCD7AA530FB21,1381
230 DATA 150410FE2B7CB520F93E,986
240 DATA 0ACD7AA530EA26C43E1C,1108
250 DATA CD7AA530E13EDABC38F2,1531
260 DATA 26C43E1CCD7AA530D33E,1137
270 DATA DABC38E4FD21ACA7FD6E,1678
280 DATA 0026C43E1CCD7AA530BE,1054
290 DATA 3ED7BC30DD2C20EF2670,1199
300 DATA 3E1CCD7AA530AD3E1CCD,1098
310 DATA 7AA530A67CFECD300EFE,1400
320 DATA 9C30CFFD23FD7DFEB020,1539
330 DATA CB18C53E0B26802E083E,779
340 DATA 0B18023E09CDA0A5D03E,908
350 DATA 0BCDA0A5D03E9FBCCB15,1382
360 DATA 2680D24EA63E1DBDC25A,1184
370 DATA A500AF0826A12E01FD21,880
380 DATA 00AC3E0418173EB7ADC6,901
390 DATA 6ADD7700DD231B26A12E,974
400 DATA 012E013E0118023E09CD,413
410 DATA A0A5D03E0BCDA0A5D03E,1406
420 DATA C0BCCB1526A1D28EA608,1329
430 DATA AD087AB320CEC366A53E,1244
440 DATA B7ADC66ADD77000D231B,1283
450 DATA 2E023E0426B3CD2BA7D0,954
460 DATA FD7E04B7285A6901007F,929
470 DATA 000000FD4E00FD4601DD,876
480 DATA 210000DD094D3E012E02,451
490 DATA 26B3CD2BA7D03E7FBD28,1258
500 DATA 0332ABA72E023E0826B3,726
510 DATA CD2BA7D0FD5E02FD5603,1314
520 DATA 69010500FD094D7BB226,789
530 DATA A12E013E01C290A61166,894
540 DATA A5ED53ACA61193A6D5ED,1603
550 DATA 5BCEA7C3A4A53E060000,1056
560 DATA 18B63E0DCDA0A53E0CD0,1094
570 DATA A0A5D03EDBBCCB1526B3,1443
580 DATA D229A7C9CDC1A52100B0,1343
590 DATA 06FFC51E004B16FF06F5,1091
600 DATA ED7BE680A928501C792F,1200
610 DATA E6804F15C24DA77323C1,1239
620 DATA 10E221000011328006 32,526
630 DATA C51A06004F0913C11CF6,791
640 DATA E521000011CD800632C5,865
650 DATA 1A06004F0913C110F6C1,787
660 DATA 7CB72013A7ED42013200,879
670 DATA A7ED42D80901CDFFA7ED,1560
680 DATA 42D03C32ABA7C900000C3,1118
690 DATA 5CA7001E2A2822000000,405
700 DATA *
710 DATA F3210040116 5A5014B0Z,701
720 DATA EDB0DD21B0A711AB00CD,1403
730 DATA 3FA7211FA02259A8C3DA,1158
740 DATA A73E353210353E3D329E,732
750 DATA 353ECD320435C3007A00,744
760 DATA *
770 DATA 0,26,13,24,15,3,6,16,1,2,11,20,
9,8,4,7
```

AMSTRAD

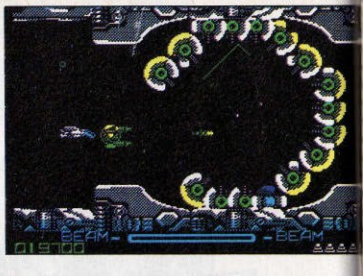
Diccionario de Pokes

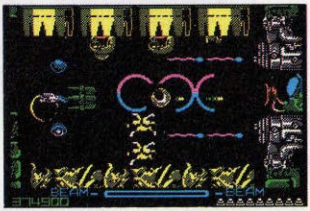
```
  10 REM Cargador R-Type
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 25134,0
  50 INPUT "Creditos infinitos?
"; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN P
OKE 25137,0
  60 INPUT "Inmunidad total? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 25142,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  80 RANDOMIZE USR 25000
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	DD21DB8311C30B3EFF37	1199
2	CD560530F1F321378411	1065
3	82F3016500EDB02193F3	1323
4	115500E5D5341B7A23B3	970
5	20F9E1011100A7ED42EB	1229
6	E1093ACDFEFE3120E621	1349
7	CAFB11C9FB01007D3600	1102
8	EDB831FFFDD21E8FE11	1737
9	E800CD40FEAF32FF82DD	1586
10	21004011FF1721B3FD22	891
11	B1FDCDF6FC3AB3FEA7C2	1985
12	CBFB31D85C3EC93250FE	1458
13	CD40FE3EC9320F6ACD04	1166
14	6AAF32FE913295923EC9	1338
15	32F29131FE6FFD213A5C	1287
16	C3FD850000000000000	581

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 153

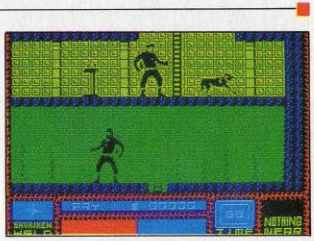




SPECTRUM

Saboteur

Eres un ninja que, a bordo de una lancha neumática, llega a las proximidades de un edificio de alta seguridad. Evitando vigilantes y perros adiestrados, debes entrar en él y localizar un disco con información secreta. Terminada la primera parte de la misión, has de conseguir huir en elicóptero. Un juego casi perfecto.




```
10 REM CARGADOR PARA SABOTEUR
15 CLEAR ,24200
20 LOAD ""SCREEN$
30 LOAD ""CODE
40 RANDOMIZE USR 63972
```

SPECTRUM

```
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:
INK 3,24:BORDER 1
20 MEMORY 5000
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
40 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)";B$
50 INK 1,1
60 MODE 1:LOCATE 10,1:PRINT"INSERTA
 CINTA ORIGINAL"
70 LOAD"!1",49152
80 LOAD"!2",25200
90 LOAD"!3",6000
100 LOAD"!4",16419
110 LOAD"!5",23296
120 BORDER 0
130 LOAD"!6",49152
140 IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &5E
92,0
150 IF UPPER$(B$)="S" THEN POKE &47
B3,0:POKE &47BB,0
160 CALL 23431
```

AMSTRAD

```
10 REM ** SABOTEUR  (C) J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0TO141:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>18340THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"▯▯▯  ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"▯  GUARDIAS INMOVILES (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE322,173
70 INPUT"▯  CAMARAS SIN DISPARAR (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE325,173
80 INPUT"▯  TIEMPO INFINITO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE330,173
90 INPUT"▯  MUSICA DURANTE EL JUEGO (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE335,173
100 INPUT"▯  ULTRA-ELECCION (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE343,173
110 PRINT"▯▯▯▯▯INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
120 WAIT1,56,49
130 PRINT"▯▯     POKES DEL ▯SABOTEUR ▯POR ▯J.S.F."
140 SYS272:LOAD
150 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
160 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
170 DATA141,176,3,76,199,2,169,96,141,233,154,141,30,133,141,28,154,169,36,141
180 DATA17,118,169,169,141,118,144,162,0,189,122,1,157,47,144,232,224,37,208
190 DATA245,32,74,3,72,165,173,201,3
200 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
210 DATA162,1,173,1,220,201,127,240,22,232,201,239,240,17,232,201,251,240,12
220 DATA232,201,223,240,7,232,201,253,240,2,208,26,134,90,76,104,144
```

COMMODORE

Saboteur II

A bordo de una silenciosa ala delta nuestra heroína llega a la base donde tiene que llevar a cabo una arriesgada operación de sabotaje. Tiene que conseguirlo en un tiempo limitado, pero cuenta con su gran agilidad, su increíble maestría en artes marciales y varias cajas con armas que ya han sido introducidas en el edificio.

```
 10 CLEAR 25100-1: PAPER 0: BOR
DER 0: CLS : LOAD ""SCREEN$ : PO
KE 23739,111: LOAD ""CODE : POKE
 61340,201: POKE 37122,0: RANDOM
IZE USR 25100
Pokes SABOTEUR 2

Energia: Poke 61340,201

Tiempo : Poke 37122,0
```

SPECTRUM

```
10 REM Cargador cinta SABOTEUR 2 by A.C.
I.
20 REM
30 MEMORY &3FFF:INPUT"Energia infinita (
S/N) : ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE
0,0
40 INPUT"Tiempo infinito (S/N) : ",a$:IF
 UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
50 LOAD"SABOTEUR 2",&4300:POKE &437E,&E:
POKE &437F,&A3:FOR I=&A300 TO &A323:READ
 A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT:CALL &A300
60 DATA 21,0,43,11,0,3,1,0,1,ED,B0,C3,0,
3,3A,0,0,B7,20,3,32,E,96,3A,1,0,B7,C2,0,
4,32,FA,33,C3,0,4
```

AMSTRAD

Sabrina

Este juego desarrolla las innumerables peripecias que la popular cantante tiene que sortear para conseguir trasladarse desde el aeropuerto hasta un plató de televisión.

```
   1 REM          SABRINA
   2 REM
   3 REM POR BITamina 1989
   4 REM
   5 REM BY ANTONIO PEREZ GARCIA
   6 REM
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 57999: PRINT #0; INK 7;"PON
LA CINTA ORIGINAL.....  "
LOAD ""CODE 57000: POKE 57259,19
5: POKE 57260,118: POKE 57261,22
2
  20 FOR i=56950 TO 56974: READ
da: POKE i,da: NEXT i
  30 RANDOMIZE USR 57000
  40 DATA 33,178,130,6,19,175,11
9,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,
16,243,60,50,61,112,251,201
  50 SAVE "SABRINA" LINE 1
```

SPECTRUM

Samurai Warrior

Asumes aquí la personalidad de un samurai de largas orejas que ha de rescatar a un peludo y rechoncho príncipe, cautivo de los ninjas. Para lograr tu objetivo debes recorrer numerosos parajes por los que pululan seres de todas clases. Unos son gente agradable que te ofrecerá comida, pero otros son decididamente malvados y sólo desean acabar contigo.

LISTADO1

```
 10 REM *********************
 20 REM *                   *
 30 REM * CARGADOR SAMURAI  *
 40 REM *                   *
 50 REM * PARA SPECTRUM 48K *
 60 REM *                   *
 70 REM * POR J.J.G.O.      *
 80 REM *                   *
 90 REM *********************
 100 REM
 110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64512,45
3
 120 POKE 23658,8: RESTORE 1000
 130 READ PUKE: IF PUKE=0 THEN G
O TO 500
 140 READ A$: LET A$=A$+"?": IN
PUT "": PRINT #1;AT 1,0; PAPER 1
; INK 7; BRIGHT 1;TAB (32-LEN A$
)/2;A$;
 150 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 150
 160 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 16
0
 170 BEEP .1,20: IF K$="N" THEN
POKE PUKE,0
 180 GO TO 130
 500 INPUT "": PRINT #1;AT 1,0;
INK 7; PAPER 2; FLASH 1;"...CARG
ANDO PROGRAMA ORIGINAL...";
 510 LOAD "Samurai"CODE 52480
PAPER 1: INK 7: PRINT USR 64512
1000 DATA 64676,"NO PERDER KARMA
"
1010 DATA 64679,"NO GASTAR DINER
O"
1040 DATA 64684,"INMUNE A LOS GO
LPES"
1050 DATA 64689,"QUE UN GOLPE MA
TE ENEMIGO"
1060 DATA 64694,"QUE EL MENDIGO
NO MATE"
1070 DATA 0
9999 SAVE "SAMUR.POKE" LINE 110
```

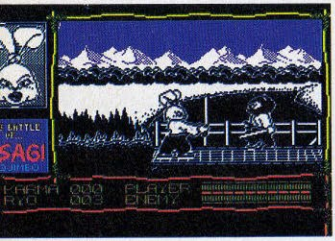
LISTADO 2

```
 1  310000DD2100C9111101 539
 2  CDDFFCDD2100CF162DD5 1421
 3  CDD2FCD1DD241520F6DD 1653
 4  210000CDEBFCCDEBFC21 1450
 5  00CD1100C91AAE24AE25 670
 6  122C1C20F61100C92100 619
 7  CF1AAE77231C20F93EFC 1184
 8  BC20F42100CF11004001 786
 9  001BEDB011005F010010 569
 10 EDB0DD21006F16B1E82 971
 11 1808CDBCFC15280CDD24 1007
 12 D5110901CDEBFCD118EE 1403
 13 DD21004016061D20ED21 677
 14 8FFC11005B010001EDB0 918
 15 C3005B21004011 00FA01 651
 16 0006EDB031465F21D47F 1005
 17 E5AF32F98B32RDA13EA7 1455
 18 32EA933EAF3224603EC9 1193
 19 32268CAF323F9FC9D5DD 1310
 20 E5D12101FE0100013A03 789
 21 FFAE77EDA0EAC6FCD1C9 2039
 22 26006A0197FD0916017E 707
 23 C6095FCDEBFCDDE5D101 1654
 24 0001EDB0C9DDE5DD2180 1319
 25 FEDDE5CDFBFCE123DDE1 2118
 26 C93EFF37140815F3DBFE 1338
 27 1FE620F6024F8FCD78FD 1389
 28 30FB2664060CD74FD00 1017
 29 069CCD74FD30EC3EC6B6 1464
 30 30E72520F106C9CD78FD 1374
 31 30DD78FED430F4CD78FD 1725
 32 30D379EE034F26000680 920
 33 181A0820073 0FEDD7500 737
 34 180ACB11AD00791F4F13 677
 35 1802DD231B0806B22E01 548
 36 CD74FDD03ECBB8CB1506 1461
 37 B0D25EFD7CAD677AB320 1456
 38 CFC9CD78FD03E163D20 1371
 39 FDA704C83E7FDBFE1F00 1317
 40 A9E62028F379EE244FE6 1418
 41 07F608D3FE37C9080706 1003
 42 0302020101040402070 1 27
 43 0304010207060608070 5 51
 44 0407050504060704040 7 53
 45 0306070803080503060 8 57
 46 0506070000000000000 0 18
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 453

SPECTRUM

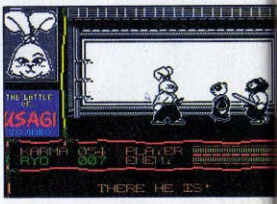
Diccionario de Pokes




```
10 REM *** CARGADOR SAMURAI WARRIOR
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORM=280TO370:READA:POKEM,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>9843THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)";E$
32 IF E$="N"THENPOKE348,44:POKE351,44:P
OKE354,44
40 INPUT"KARMA INAGOTABLE (S/N)";K$:IFK
$="N"THENPOKE359,44
50 INPUT"RYOS ILIMITADOS (S/N)";R$:IFR$
="N"THENPOKE362,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SAMURAI WA
RRIOR     Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 224,0,240,3,56,229,2,96,32,165
,244,169,32,162,51,160,1,141,136
110 DATA 30,142,137,30,140,138,30,96,16
9,69,141,90,72,169,138,141,91,72,173
120 DATA 92,72,201,162,208,15,169,32,14
1,136,30,169,166,141,137,30,169,30,141
130 DATA 138,30,76,166,30,169,32,162,24
,160,1,141,154,79,142,155,79,140,156
140 DATA 79,169,36,141,91,59,141,206,80
,76,0,56,70,86,67
```

COMMODORE

```
1 REM CARGADOR SAMURAI WARRIOR
2 REM POR DAVID RODRIGUEZ
3 REM ------------------------
4 REM
10 MODE 1: CALL &BD37:L=190
20 FOR X=&BF00 TO &BF92 STEP 12
30 L=L+10:READ LIN$,CHK$:CHK=0
40 FOR Y=1 TO 24 STEP 2
50 BY=VAL("&"+MID$(LIN$,Y,2))
60 CHK=CHK+BY
70 POKE X+Y/2,BY
80 NEXT
90 IF CHK<>VAL("&"+CHK$) THEN PRINT"ERRO
R":END
100 NEXT:CALL &BF00:LOCATE 1,24:PRINT" -
INTRODUCE SAMURAI WARRIOR ORIGINAL -":RU
N"!"
200 DATA 3A7ABC3226BF2A7BBC2227BF,4F0
210 DATA 3EC32118BF327ABC227BBCC9,583
220 DATA F53A46BFFEFF28093EFF3246,617
230 DATA BFF1000000E53EC32147BF32,4EF
240 DATA 703E22713E3A26BF2A27BF32,3E0
250 DATA 7ABC227BBCE1F1C37ABC0032,68C
260 DATA 46A114F53A92BF3CFE32201A,521
270 DATA E52173BF3EC3323A01223B01,404
280 DATA 3E322146A132703E22713EE1,40A
290 DATA F1E93292BFF1E9E5F53EC321,833
300 DATA 85BF327501227601F1E1C348,562
310 DATA 01F53EB7320817F1010101C3,3F3
320 DATA 780100000000000000000000,079
```



AMSTRAD

Savage

Durante la primera fase del juego, nuestro protagonista debe huir de las mazmorras del castillo donde se encuentra prisionero. La segunda consiste en un inolvidable recorrido a través del Valle de la Muerte. Y en la tercera, se transforma en águila para entrar de nuevo en el castillo y recatar a su chica. Un programa intachable, de acción trepidante y contínuas sorpresas.

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Savage
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 30000
  40 POKE 23658,8: CLS : LET d=3
0105: LET r=240: LET f=999: REST
ORE 280: FOR n=40000 TO 40017: R
EAD a: POKE n,a: NEXT n
  50 INPUT "Qué fase vas a carga
r? ";lev: IF lev<1 OR lev>3 THEN
 GO TO 50
  60 CLS : IF lev=2 THEN GO TO 1
30
  70 IF lev=3 THEN GO TO 170
  80 LET l=290: PRINT "PRIMERA F
ASE": PRINT
  90 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r
 100 PRINT "Energia infinita";:
GO SUB r
 110 PRINT "Sin enemigos";: GO S
UB r
 120 GO TO 220
 130 LET l=320: PRINT "SEGUNDA F
ASE": PRINT
 140 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r
 150 PRINT "Inmunidad";: GO SUB
r
 160 GO TO 220
 170 LET l=340: PRINT "TERCERA F
ASE": PRINT
 180 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r
 190 PRINT "Energia infinita";:
GO SUB r
 200 PRINT "Sin enemigos";: GO S
UB r
 210 PRINT "Cualquier numero de
piezas";: GO SUB r
 220 PRINT "Inserta cinta origin
al...": PAUSE 100: INK 0: POKE 2
3624,0: CLS : LET a=25500*(lev=1
)+26300*(lev=2)+26000*(lev=3): R
ANDOMIZE a: POKE d,195: POKE d+1
,PEEK 23670: POKE d+2,PEEK 23671
 230 PRINT AT 1,7; PAPER 1; INK
7;"SAVAGE - LEVEL ";lev;": LOA
D ""CODE 52480: RANDOMIZE USR 40
000
 240 RESTORE l: LET l=l+10: PRIN
T "? "; FLASH 1;"C";CHR$ 8;
 250 PAUSE 0: LET a$=INKEY$: LET
 a=(a$="S"): PRINT "SI" AND a;"N
O" AND NOT a: PRINT : IF NOT a T
HEN RETURN
 260 READ a: IF a=999 THEN RETUR
N
 270 POKE d,a: LET d=d+1: GO TO
260
 280 DATA 243,49,180,95,33,48,11
7,17,168,97,1,0,1,237,176,195,16
8,97
 290 DATA 175,50,151,153,50,176,
224,50,233,228,f
 300 DATA 175,50,181,146,50,129,
153,50,216,228,f
 310 DATA 62,1,50,49,150,f
 320 DATA 62,167,50,152,127,f
 330 DATA 62,195,50,117,127,f
 340 DATA 62,167,50,248,225,f
 350 DATA 62,167,50,63,226,f
 360 DATA 62,201,50,80,194,f
 370 DATA 62,195,50,165,120,f
```

LISTADO 2

```
  1   3EC33254CD21B6612255 1027
  2   CDC300CD3215FF14D5E5 1393
  3   235E2356211BCDA7ED52 1001
  4   E1D1CA1BCD3E323254CD 1319
  5   2115FF2255CD3EC33232 990
  6   5D21E46122335DC3005D 917
  7   3E2132325D2100002233 406
  8   5D3EC332515D21FD6122 991
  9   525DC332 5D3E2132515D 832
 10   2100CF22525D21116222 631
 11   BC5DC3515D0000000000 650
```

DUMP	40.000
Nº BYTES	105

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```
10 REM Cargador Savage
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:INPUT"Que fase vas a cargar";a
%:IF a%<1 OR a%>3 THEN 30 ELSE d%=&A12A:
CLS:ON a% GOTO 40,90,130
40 PRINT"PRIMERA FASE":PRINT
50 INPUT"Vidas infinitas";a$:RESTORE 230
:GOSUB 210
60 INPUT"Energia infinita";a$:RESTORE 24
0:GOSUB 210
70 INPUT"Sin enemigos";a$:RESTORE 250:GO
SUB 210
80 GOTO 180
90 PRINT"SEGUNDA FASE":PRINT
100 INPUT"Vidas infinitas";a$:RESTORE 26
0:GOSUB 210
110 INPUT"Inmunidad";a$:RESTORE 270:GOSU
B 210
120 GOTO 180
130 PRINT"TERCERA FASE":PRINT
140 INPUT"Vidas infinitas";a$:RESTORE 28
0:GOSUB 210
150 INPUT"Energia infinita";a$:RESTORE 2
90:GOSUB 210
160 INPUT"Sin enemigos";a$:RESTORE 300:G
OSUB 210
170 INPUT"Cualquier numero de piezas";a$
:RESTORE 310:GOSUB 210
180 POKE d%,&C3:POKE d%+1,0:POKE d%+2,1
190 PRINT:PRINT"Inserta la cinta origina
l del nivel"a%:FOR d%=1 TO 2000:NEXT:MOD
E 1:CALL &BD37:MEMORY &9FFF
200 a$="!LEVEL"+RIGHT$(STR$(a%),1)+"!":L
OAD a$,&A000:POKE &A0E2,&2A:POKE &A0E3,&
A1:CALL &A000
210 IF UPPER$(a$)<>"S"THEN RETURN
220 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE PO
KE d%,VAL("&"+a$):d%=d%+1:GOTO 220.
230 DATA 3E,A7,32,2E,8,32,45,D,32,2B,DF,
*
240 DATA 3E,A7,32,18,8,32,57,4,32,1A,DF,
*
250 DATA 3E,1,32,AA,4,*
260 DATA 3E,A7,32,63,D,*
270 DATA 3E,C3,32,3A,D,*
280 DATA 3E,A7,32,2A,E7,*
290 DATA 3E,A7,32,74,E7,*
300 DATA 3E,C9,32,18,5B,*
310 DATA 3E,C3,32,9E,8,*
```

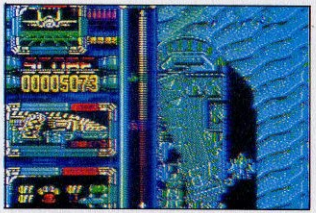
AMSTRAD

```
10 REM * CARGADOR SAVAGE (COMMODORE)
12 REM * POR F.V.C.
20 FORT=320TO359:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
21 FORT=49375TO49458:READA:POKET,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<>14713THENPRINT"ERROR EN LOS DAT
AS...";:STOP
30 INPUT"PARTE (1,2,3)";P:ONPGOTO 40,60
,70
32 GOTO 30
40 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";E$:IFE
$<>"N"THENPOKE325,141
42 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$
="N"THEN46
44 POKE328,141:POKE331,141:POKE334,141
46 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$<>
"N"THENPOKE339,141
48 GOTO 90
60 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$
<>"N"THENPOKE342,141
62 INPUT"ATRAVESAR TOTEMS (S/N)";A$:IFA
$<>"N"THENPOKE345,141
64 GOTO 90
70 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$<>
"N"THENPOKE353,141
72 INPUT"SIN ENEMIGOS (S/N)";E$:IFE$<>"
N"THENPOKE356,141
90 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SAVAGE Y P
ULSA SHIFT":WAIT653,1:SYS49375:LOAD
100 DATA 173,13,220,169,173,44,105,126,
44,113,126,44,238,94,44,119,95,169
110 DATA 96,44,66,126,44,163,31,44,83,3
1,44,54,126,169,173,44,15,109
120 DATA 44,113,97,96,162,234,160,192,1
42,40,3,140,41,3,96,169,4,141
130 DATA 184,3,169,74,141,185,3,169,199
,141,186,3,169,43,141,187,3,169
140 DATA 130,141,188,3,76,237,246,169,3
2,141,252,225,169,64,141,253,225,169
150 DATA 1,141,254,225,165,3,201,226,20
8,18,169,101,141,185,3,169,239,141
160 DATA 186,3,141,188,3,169,133,141,18
7,3,76,189,3,70,86,67
```

COMMODORE

Silent Shadow

Un frenético arcade con gráficos sensacionales, movimiento impecable, rápido y suave scroll, multitud de pantallas y fases, miles de enemigos, toneladas de acción... En definitiva, un programa que reune todo lo que deseas encontrar en un juego.




```
10 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW' (MSX)
20 FOR I=56000 TO 56012
30 READ A:POKE I,A:NEXT
40 RUN"cas:
50 DATA 201,201,201,3,44,148,0,134,12
8,0,135,128,0
```

MSX

```
10 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW' AMSTRAD
CINTA
20 RESTORE:FOR i=4000 TO 4009:READ a:POK
E i,a:NEXT
30 CLS:RUN"!
40 DATA 3,&8f,&55,0,&77,&77,0,&a2,&77,0
```

AMSTRAD

```
  1 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW
' SPECTRUM
 10 FOR i=65400 TO 65406: READ
a: POKE i,a: NEXT i
 20 CLS : PRINT " INSERTA LA CI
NTA ORIGINAL"
 30 LOAD ""
100 DATA 2,85,113,255,174,147,2
01
```

SPECTRUM

```
  1 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW
' PLUS3
 10 PAPER 0: POKE 23624,0: CLEA
R 24499
 20 LOAD "scr"SCREEN$ : LOAD "c
ode"
 30 POKE 29013,255: POKE 37809,
201
 40 PAUSE 100: PRINT USR 49152
```

SPECTRUM DISCO

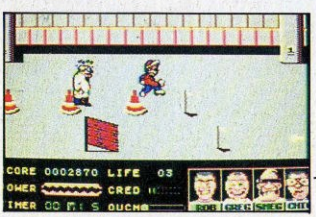
Diccionario de Pokes

Skate Crazy

Ha llegado el gran día. La carrera anual de patinaje está a punto de comenzar y, junto a la línea de partida, nuestro amigo Freddy espera que el juez de la señal de salida. Esta vez no está dispuesto a que el triunfo se le escape, aunque las pruebas que tendrá que superar no son precisamente un juego de niños.

```
10 REM *** CARGADOR SKATE CRAZY
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=272TO388:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IFS<>12672THENPRINT"ERRASTE EN LOS D
ATAS...";:STOP
30 PRINT "PARTE 1:":INPUT"VIDAS INFINIT
AS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE321,44
40 INPUT"CLASIFICARSE SIEMPRE (S/N)";C$
:IFC$="N"THENPOKE326,44:POKE331,44
50 INPUT"RELOJ LENTO (S/N)";R$:IFR$="N"
THENPOKE336,44:POKE341,44:POKE346,44
60 PRINT"PARTE 2:":INPUT"VIDAS INFINITA
S (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE360,44
70 INPUT"SALTO RAPIDO (S/N)";S$
72 IFS$="N"THENPOKE365,44:POKE370,44:PO
KE375,44:POKE380,44
80 PRINT"REBOBINA LA CINTA DE SKATE CRA
ZY Y PULSASHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,58
,8,140,59,8,96,162,46,160,1
110 DATA 142,234,2,140,235,2,238,32,208
,76,167,2,162,30,160,1,173,203
120 DATA 45,201,76,208,35,142,204,45,14
0,205,45,169,173,141,241,29,169,144
130 DATA 141,81,62,169,76,141,82,62,169
,44,141,111,33,169,127,141,121,33
140 DATA 169,255,141,134,33,76,16,8,142
,7,88,140,8,88,169,173,141,83
150 DATA 46,169,169,141,30,55,169,32,14
1,31,55,169,234,141,32,55,169,141
160 DATA 141,33,55,76,86,12,70,86,67
```

COMMODORE



LISTADO 1

```
  10 REM ******************
  20 REM *                *
  30 REM * CARGADOR DEL   *
  40 REM * SKATE CRAZY    *
  50 REM * PARA SPECTRUM  *
  60 REM * POR J.J.G.Q.   *
  70 REM *                *
  80 REM ******************
  90 REM
 100 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR : LOAD ""CODE 23296,142
 110 POKE 23658,8
 120 PRINT AT 1,0; PAPER 7; INK
2; FLASH 1;"      POKES PARA LA P
ARTE 1"
 130 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 234
03,0
 140 LET A$="NO FATIGARSE": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 23406,0
 150 LET A$="NO IMPORTA EL JURAD
O": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
23410,0: POKE 23415,0
 160 PRINT AT 1,25; INK 7; PAPER
2; FLASH 1;"2"
 170 LET A$="VIDAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 23373
,0: POKE 23376,0
 180 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2338
1,0
 190 CLS : PRINT #1;AT 1,0; PAPE
R 1; INK 7; FLASH 1;"        CARGA
NDO SKATE CRAZY"
 200 PRINT USR 23296
1000 LET A$=A$+" ?": INPUT "": P
RINT #1;AT 1,0; PAPER 1; INK 7;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "SKATE.POKE" LINE 100
```

LISTADO 2

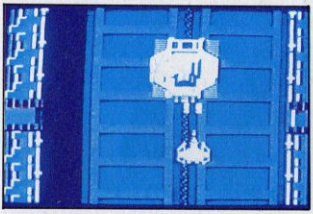
LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	AF3276F8DD213EF81100	1172
2	803EFF37CD5605F37CA7	1330
3	20EA3A76F8FEF32817FE	1504
4	C320DF21675B1150FFD5	1242
5	018000EDB0E122D7F8C3	1507
6	76F83E5C328AF8328DF8	1395
7	3EA33290F8214A5B22EF	1138
8	F8C376F8AF32CE87320C	1437
9	883EC932B28A21005B22	923
10	AA8E22B58E3EAF32B98E	1283
11	C300733EC93281A53237	1023
12	B5AF32BCB53E2C3218AD	1128
13	21005B2223F9222EF93E	833
14	AF3232F93E203233F9C3	1163
15	0090000000000000000	144

DUMP: 40.000 Nº BYTES: 142

SPECTRUM

Slap Fight

Participa en un vertiginoso combate interplanetario a bordo de una velocísima nave que te transportará a través de los magníficos y realistas gráficos de este programa.

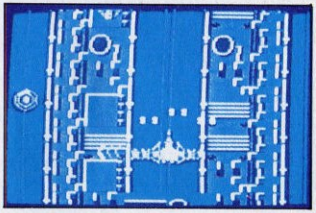


```
10 REM CARGADOR SLAP FIGHT
15 BORDER 0 : PAPER 0 :
CLEAR 25000
20 LOAD "SCR" SCREEN$
25 LOAD "" CODE
30 POKE 57175,20 :
RANDOMIZE USR 48400.
```

SPECTRUM

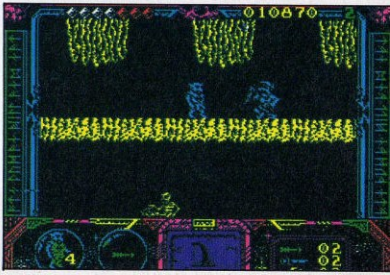
```
10 REM *** CARGADOR SLAP FIGHT
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=0TO56:READA:POKE304+T,A:S=S+A:N
EXT
22 IFS<>6079THENPRINT"..ERROR EN LOS DA
TAS..":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$
="N"THENPOKE341,44
40 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";D
$:IFD$="N"THENPOKE349,44:POKE352,44
50 INPUT"TODOS DANDO ESTRELLA (S/N)";E$
:IFE$="N"THENPOKE346,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SLAP FIGHT
 Y DALE A SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,62,141,239,3,16
9,1,141,244,3,96,169,0,133,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,194,9,169
,1,141,195,9,76,0,8,169,44,141
120 DATA 255,39,169,0,141,181,39,141,25
1,19,141,130,47,76,0,6,70,86,67
```

COMMODORE



Soldier of Fortune

En la época de los caballeros medievales el mercenario Sarnak sale en busca de la Fuente del Poder y se encuentra envuelto en una fascinante aventura en la que tiene que luchar por algo mucho más importante que el dinero, su propia vida. Los cuatro elementos del Poder: Aire, Agua, Tierra y Fuego, están representados por otros tantos mundos subterráneos, habitados por diabólicas criaturas.



Listado 1

```
  10 REM Soldier of fortune
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 25188,0: POKE 25191,0
  50 INPUT "Inmune a enemigos y
disparos? "; LINE a$: IF a$(1)<>
"S" THEN POKE 25196,0
  60 INPUT "Quitar los enemigos
menores? "; LINE a$: IF a$(1)<>"
S" THEN POKE 25199,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal....": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  80 PRINT AT 1,6; PAPER 1; INK
7;" SOLDIER OF FORTUNE ": LOAD "
"CODE 52480: RANDOMIZE USR 25000
```

SPECTRUM

Listado 2

```
1  3EC33254CD21B6512255 1027
2  CDC300CD3215FF14D5E5 1393
3  235E23562118CDA7ED52 1001
4  E1D1CA1BCD3E323254CD 1319
5  2115FF2255CD3EC33232 990
6  5D21E46122335DC3005D 917
7  3E2132325D2100002233 406
8  5D3EC332515D21FD6122 991
9  525DC3325D3E2132515D 832
10 2100CF22525D21116222 631
11 6C5DC3515DF3AFD3FE21 1566
12 00401104001FF1A75ED 782
13 E0310050212362110040 567
14 014100EDB0C300401100 755
15 5B2148677CA728257EA7 960
16 280512231318F3122313 456
17 7EA720F41223137EA720 966
18 ED1223137E4723AF0528 761
19 DB121318F9AF32FDAE32 1231
20 FFAE3EC93227853212B2 1208
21 C3729D00000000000000 466
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 203

```
1 REM SOLDIER OF FORTUNE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO79:READA:POKE272+N,A:S=S+A:NE
XT
4 IFS<>8830THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 INPUT" INMUNIDAD (S/N)";A$:IFA$="N"TH
ENPOKE338,44
6 INPUT" SIN ENEMIGOS (S/N)";A$:IFA$="N
"THENPOKE343,44
7 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
8 GETA$:IFA$=""THEN8
9 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
50 DATA32,165,244,169,30,141,250,3,169,
1,141,251,3,96,169,43,141
60 DATA213,2,169,1,141,214,2,76,167,2,1
69,56,141,47,198,169,1
70 DATA141,48,198,76,0,197,162,15,189,7
9,1,157,255,6,202,208,247
80 DATA169,0,141,143,8,169,7,141,144,8,
76,16,8,169,173,141,105
90 DATA129,169,96,141,236,119,76,16,8,7
4,68,83
```

COMMODORE

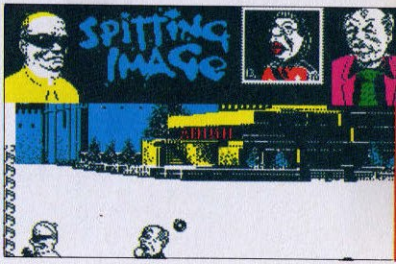
Spitting Image

Un divertidísimo juego protagonizado por una serie de simpáticos personajes que encarnan, en versión satírica, a los más importantes dirigentes de la política mundial. Cada uno de ellos cuenta con la ayuda de un muñeco auxiliar, de menor tamaño aunque se su misma apariencia, que puede lanzar objetos sobre los enemigos. Un programa insólito para reirte mucho, mientras pones en práctica tu habilidad.

```
10 REM Cargador Spitting Image
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF1B:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum<>2111 THEN PRINT"Erro
r en los data...":END
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF01,&B6
50 INPUT"Inmune a los golpes";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &BF06,&A7:POKE &BF0B
,&C9
60 INPUT"Los enemigos mueren solos (para
ver el final del juego)";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF10,&37:POKE &BF15,&C
9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!
",&81DB:POKE &820C,0:POKE &820D,&BF:CALL
&81DB
90 DATA 3E,35,32,F3,36,3E,DD,32,9,34,3E,
21,32,A,34,3E,DD,32,1D,34,3E,21,32,1E,34
,C3,C0,14
```

AMSTRAD

```
1 REM*******************************
2 REM*                             *
3 REM* JOSE DOS SANTOS TORRIJOS 1989 *
4 REM*        SPITTING IMAGE       *
5 REM*                             *
6 REM*******************************
7 :
8 POKE53281,1:POKE646,5:PRINTCHR$(147)
9 FORN=288TO415:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
10 IFS<>17347THENPRINT"ERROR EN DATAS"
:END
11 PRINT"NUMERO DE PELEAS NECESARIAS P
ARA":PRINT"GANAR (1-255)";:INPUTN
12 POKE369,N
13 PRINT:INPUT"NUNCA PIERDES (S/N)";A$
:PRINT:IFA$="N"THENPOKE380,44
14 INPUT"ENERGIA JUGADOR 1 (1-64)";N:P
RINT:POKE399,N
15 INPUT"ENERGIA JUGADOR 2 (1-64)";N:P
RINT:POKE408,N
16 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
17 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN17
18 SYS288
19 :
20 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,1
77,252,145,252,200,208,249,230,253
21 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,
237,141,226,255,169,246,141,227,255
22 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,
32,186,255,169,0,32,189
23 DATA255,169,0,32,213,255,169,32,141
```



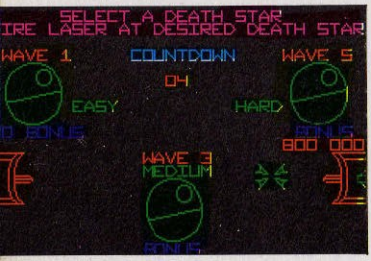

```
,222,3,169,107,141,223,3,169
24 DATA1,141,224,3,76,0,4,169,169,141,
92,11,169,3,141,93,11
25 DATA169,234,141,94,11,169,173,141,2
42,12,169,32,141,208,40,169,151
26 DATA141,209,40,169,1,141,210,40,169
,40,141,204,40
27 DATA238,32,208,96,169,64,141,65,34,
96,74,68,83
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Star Wars

¿Qué podemos añadir que tú no sepas acerca de la Guerra de las Galaxias? Sólo que la recreación de este mítico título te hará pasar muy buenos ratos delante del ordenador. ¡Que la fuerza te acompañe!




```
10 REM *** CARGADOR START WARS
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO334:READA:POKET,A:S=S+A:NEX
T
22 IFS<>8376THENPRINT"ERROR EN DATAS..."
;:STOP
30 INPUT"ESCUDO INFINITO (S/N)";E$:IFE$=
"N"THENPOKE299,206
40 INPUT"CONTROL INVERTIDO DEL PUNTO DE
MIRA     (S/N)";C$
45 IFC$="N"THENPOKE323,44:POKE328,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE STAR WARS Y
 PULSA   SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,173,182,3,201,166,20
8,15,162,76,142,239,2,162,42,160
110 DATA 1,142,240,2,140,241,2,96,169,44
,141,127,78,141,3,79,141,129
120 DATA 136,141,84,137,141,210,144,141,
140,145,141,173,181,169,232,141,195,201
130 DATA 169,202,141,202,201,96,70,86,67
```

COMMODORE

```
10 'Cargador STARWARS para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 CLS:INPUT"Escudos infinitos (S o N) :
 ",vid$:vid$=UPPER$(vid$)
50 MODE 0
60 MEMORY &1FFF
70 OPENOUT "t"
80 BORDER 0
90 FOR x=0 TO 15
100 READ a:INK x,a:NEXT x
110 DATA 0,26,6,20,26,10,2,11,26,13,15,2
3,26,24,16,23
120 LOAD "!",&C000
130 LOAD "!",&2000
140 FOR X=0 TO 15:INK X,0:NEXT X
150 LOAD "!",&C000
160 IF vid$="S" THEN POKE &63C1,&B7
170 CALL &C1E6
```

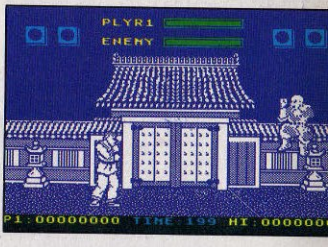
AMSTRAD

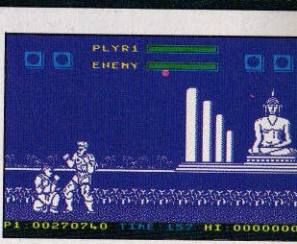
Street Fighter

A lo largo de diez combates, nuestro protagonista tiene que enfrentarse a otros tantos adversarios, para conseguir el título de campeón mundial de artes marciales. Si lo consigue podrá hacer realidad su sueño: abandonar el Bronx, uno de los barrios bajos de Nueva York, donde los chicos tienen que aprender a luchar antes que a cualquier otra cosa.

```
  60 REM *** STREET FIGHTER ****
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : LOAD ""CODE
 100 POKE 43644,0: REM  ENERGIA
 INFINITA
9000 RANDOMIZE USR 58644
```

SPECTRUM






```
1 REM STREET FIGHTER
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 POKE53280,1:POKE53281,1
4 FORN=0TO81:READA:POKE49152+N,A:S=S+A:
NEXT
5 IFS<>9072THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
6 INPUT"TIEMPO (1-255)";N:IFN<10RN>255T
HENGOTO6
7 INPUT"OPONENTE NO LUCHA (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE49188,44
8 PRINT" ENERGIA<8 - ENERGIA INFINITA"
9 INPUT"ENERGIA JUGADOR 1 (8-255)";B:PO
KE49192,8*INT(B/8)
10 INPUT"ENERGIA OPONENTE (8-255)";C:PO
KE49215,8*INT(C/8)
11 PRINT" PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
12 GETA$:IFA$=""THENGOTO12
13 POKE49182,N:POKE2050,0:SYS49220:POKE
816,0:POKE817,12:LOAD
100 DATA32,165,244,169,40,141,211,8,169
,52,141,212,8,76,16,8,169
110 DATA29,141,241,9,169,12,141,242,9,7
6,0,9,169,82,141,47,146
120 DATA169,96,141,195,138,169,80,141,3
3,146,169,32,141,37,146,169,52
130 DATA141,38,146,169,12,141,39,146,76
,64,134,169,80,141,248,137,96
140 DATA162,0,189,0,192,157,0,12,232,20
8,247,96,0,12
```

COMMODORE

Super G-Man

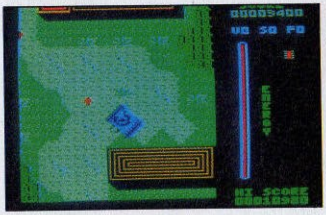
Tienes que recoger algunas muestras de minerales en una zona desconocida de la Luna, llamada Mar de los Sueños. Todo va a ponerse en tu contra y, como siempre, habrás de superar cantidad de obstáculos, pero seguro que al final lo consigues.

```
 10 REM ***********************
 20 REM *                     *
 30 REM * Amador Merchan R.   *
 40 REM *     12/06/1988      *
 50 REM *      G - MAN        *
 60 REM *                     *
 70 REM ***********************
 80 CLEAR 27980
 90 LOAD ""CODE 16384
100 POKE 23309,201
110 RANDOMIZE USR 23296
120 POKE 32306,0: REM vidas inf
130 REM num. vidas = poke 30786
n
140 RANDOMIZE USR 28000
```

SPECTRUM

Tank

A bordo de un poderoso tanque acorazado, armado con cañones y metralletas, tienes que adentrarte en territorio enemigo. Ten mucho cuidado con los campos de minas y vigila los emplazamientos defensivos que se encuentran junto a las vías del ferrocarril.




```
 1 REM Cargador TANK
 2 REM    by:
 3 REM   D.R.S.
 4 REM -------------
 5 REM
10 FOR n=&A000 TO &A25F:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
20 FOR n=&B000 TO &B016:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
30 MODE 1:INPUT"Vidas infinitas (S/N):",
a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &B00D,0:P
OKE &B012,0
40 LOCATE 5,24:PRINT"Inserta cinta - TAN
K - original"
50 MEMORY &37C0:LOAD"!":CALL &387C:LOAD"
!",&4000:CALL &A000
60 DATA 21,00,40,01,03,03,3e,8b,f3,ed,4f
,ed,5f,ae,77,00,23,0b,78,b1,20,f5,ed,5f,
c6,19,21,2e,40,01,d5,02,ed,4f,ed,5f,ae,7
7,00,23,0b,78,b1,20,f5,21,00,40
70 DATA 11,00,b9,01,03,03,ed,b0,3e,40,32
,36,b9,21,54,b9,36,c3,23,36,4b,23,36,a0,
c3,2e,b9,dd,21,d9,bb,11,de,00,cd,67,bb,2
1,b5,bc,36,0,23,36,b0,c3,03,bc
80 DATA e5,21,b5,bc,36,00,23,36,80,21,d9
,63,36,3d,21,ce,77,36,34,e1,c3,00,80
```

AMSTRAD

```
10 REM ****  CARGADOR TANK  ****
20 REM *****      POR J.S.F.  *****
30 PRINTCHR$(147);CHR$(156):POKE53280,0
:POKE53281,0
40 FORT=0TO68:READA:S=S+A:POKE49152+T,A
:NEXT
50 IFS<>8280 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!
":END
60 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
70 IFA$="S"THEN 110
80 POKE49191,173:POKE49194,173
90 INPUT" NUMERO DE VIDAS (1-7)";NU:IFN
U<1 OR NU>7 THEN 90
100 POKE 49185,NU
110 INPUT" CORAZA (S/N)";B$
120 IFB$="N"THENPOKE49200,96
130 PRINT" INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA SPACE"
140 WAIT 197,60
150 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
160 DATA 32,165,244,169,32,141,204,4,16
9,50,141,205,4,169
170 DATA 3,141,206,4,162,0,189,32,192,1
57,50,3,232,224
180 DATA 37,208,245,96,169,3,141,179,15
,169,234,141,39,19
190 DATA 141,40,19,140,32,208,169,169,1
41,43,152,169,127,141
200 DATA 44,152,169,133,141,45,152,169,
130,141,46,152,96
```

COMMODORE

Target Renegade

Tu hermano Matt ha vuelto a meterse en lios y acaba de ser capturado por la banda de Mr. Big. Si quieres volver a verlo con vida no te queda más remedio que introducirte tú solito en la guarida de estos malhechores y tratar de rescatarlo.

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **    J.E BARBERO     **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM  48K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 55 REM
 60 REM *** TARGET RENEGADE ***
 65 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8 :
 80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE NOT PI
 90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : CLS
 100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS? (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 59911,0
 110 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO? (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
GO TO 9000
 115 POKE 62936,0: POKE 62949,0:
 POKE 62969,0
9000 RANDOMIZE USR 40576
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```
1 REM TARGET RENEGADE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO18:GOSUB100:POKE49152+N,B:S=S
+B:NEXTN
4 FORN=0TO32:GOSUB100:POKE384+N,B:S=S+B
:NEXTN
5 IFS<>6507THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
6 POKE53281,0:POKE53280,0:POKE646,1:PRI
NTCHR$(147)
7 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE387,44
8 INPUT"TIEMPO INFINITO  (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE392,44
9 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$
="S"THENGOTO11
10 POKE397,44:POKE400,44:POKE403,44:POK
E406,44:POKE409,44
11 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
12 GETA$:IFA$=""THENGOTO12
13 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOA
D
30 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,BA,03
31 DATAA9,80,8D,BB,03,A9,01,8D
32 DATABC,03,60
33 DATA48,A9,2C,8D,79,8D,A9,24
34 DATA8D,84,87,A9,00,8D,D1,9A
35 DATA8D,15,9C,8D,66,9C,8D,8D
36 DATA8B,8D,EF,8B,EE,20,D0,68,60
100 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,
L))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETUR
N
```

COMMODORE

Techno Cop

Nos encontramos de nuevo en un escenario urbano donde continuamente tendremos que enfrentarnos a incontroladas pandillas de malhechores. Afortunadamente, los Techno Cop no se arredran ante nada y disponen de un potente vehículo, el VMAX, que les facilita mucho la tarea. Ten en cuenta, que antes de comenzar una batalla debes revisar, cada uno de los componentes de tu compleja máquina. El ordenador del coche te será de gran ayuda para conocer los movimientos de tus enemigos.

```
  10 REM Cargador Technocop
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: POKE 23658,8: RESTOR
E : LET c=0: LET u=1: DIM a(4)
  40 FOR n=1 TO 4: READ a$: INPU
T (a$);"? "; LINE a$: IF a$(u)="
S" THEN LET a(n)=u
  50 NEXT n
  60 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal. ": PAUSE 100: INK c: POK
E 23624,c: CLS
  70 LET l=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5: LET k=PEEK l: POKE l,111
: LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE :
LOAD ""CODE : POKE l,k
  80 IF a(u) THEN POKE 42975,c:
POKE 42976,195: POKE 42942,c
  90 IF a(2) THEN POKE 37271,167
 100 IF a(3) THEN POKE 42214,167
 110 IF a(4) THEN POKE 37366,c:
POKE 37367,c
 120 RANDOMIZE USR 25000
 130 DATA "Personaje inmune","Co
che indestructible","Bombas infi
nitas","Tiempo infinito"
```

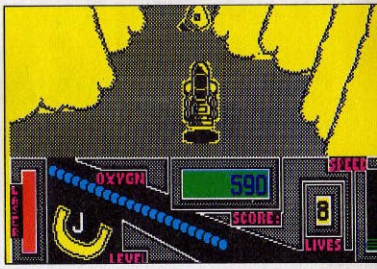
SPECTRUM

```
10 REM ** CARGADOR 'TECHNO COP' C-64 *
*
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH
*
30 REM ** FASES DEL COCHE: **
40 REM POKE $2C79,$AD ==> DAMAGE INF.
50 REM ** FASES DEL PERSONAJE: **
60 REM POKE $1AEE,$A5 ==> REDES INF.
70 REM POKE $38C9,$A9 ==> TIEMPO INF.
80 REM POKE $0EE1,$AD ++   VIDAS
90 REM POKE $1932,$AD ++ INFINITAS
100 PRINTCHR$(147):PRINTCHR$(153):POKE
 53280,0:POKE53281,0
110 READA:IFA=-1 THEN 130
120 POKE 352+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 110
130 IFS<>7690 THEN PRINT "ERROR EN DAT
AS":END
140 PRINT "FASES DEL COCHE:"
150 INPUT "DAMAGE INFINITO";A$
160 PRINT "FASES DEL PERSONAJE:"
170 INPUT "REDES INFINITAS";B$
180 INPUT "TIEMPO INFINITO";C$
190 INPUT "VIDAS INFINITAS";D$
200 IFA$="N" THEN POKE 391,44
210 IFB$="N" THEN POKE 399,44
220 IFC$="N" THEN POKE 404,44
230 IFD$="N" THEN POKE 409,44:POKE 412
,44
240 PRINT" INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
 PULSA UNA   TECLA."
250 POKE198,0:WAIT198,1:POKE816,96:POK
E817,1:LOAD
260 DATA 32,165,244,169,112,141,245,8,
169,1,141,246,8,76
270 DATA 16,8,169,133,141,163,18,169,1
,141,164,18,141,175
280 DATA 18,169,141,141,174,18,76,0,16
,169,173,141,121,44
290 DATA 76,148,67,169,165,141,238,26,
169,169,141,201,56,169
300 DATA 173,141,225,14,141,50,25,76,3
2,8,255,-1
```

COMMODORE

Teladon

Su argumento no es muy original: hay que inflitrarse en la base enemiga para impedir que los malos destruyan la Tierra. Pero este juego nos permite, sin necesidad de efectuar una doble carga, disfrutar con dos juegos totalmente distintos.



LISTADO 1

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **    J.E BARBERO     **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM  48K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************

 55 REM
 60 REM ****    TELADON      ****
 65 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000
 90 LOAD ""CODE 23296,72
 95 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
 100 LOAD ""CODE 40000
9000 RANDOMIZE USR 23296
```

LISTADO 2

```
1  31305CDD21004011001B 551
2  CD415BDD21285E11FC33 1069
3  CD415BDD217C9211836D 1142
4  CD415B11005021006001 588
5  0008EDB011005A010001 530
6  EDB0AF3232FE32818C31 1310
7  7B92C3CEF63EFF37CD56 1581
8  05C900000000000000000 206
```

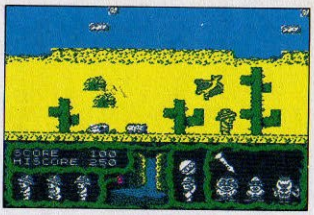
DUMP: 40.000
N.º BYTES: 72

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Terramex

Un meteorito de enormes dimensiones amenaza la Tierra. Cinco exploradores de fama mundial salen a la busca de un insigne científico que se encuentra en paradero desconocido y que es el único capaz de construir la máquina que salvaría al planeta.




```
10 REM Cargador Terramex
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&60 TO &94:READ a$:POKE
n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &84,0
50 INPUT"Sin enemigos";a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &89,&C9
60 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &8E,&C9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:MODE 0:LOAD"!
",&4000:CALL &60
90 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21
,75,0,22,99,1,C3,F,1,21,83,0,22,43,5C,C3
,0,40,3E,A7,32,21,68,3E,2,32,11,45,3E,6,
32,F0,7C,3E,E1,32,12,68,C3,E4,44
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **     J.E BARBERO    **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ****** TERRAMEX ********
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24831: POKE 23658,8
  80 LOAD ""CODE 23296,146
  90 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S(1-255) ";V: POKE 23417,V
8000 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL                Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 23424
```

SPECTRUM

LISTADO 2

```
 1  F321AF0009EB219E0009  895
 2  7323722178000931E65F  803
 3  E5ED733D5C2100401101  849
 4  4001FF1A75EDB0AFD3FE  1516
 5  21000022FE5F3000000E  616
 6  00FEC920010C79320355  765
 7  DD21004011001B3EFF37  734
 8  CD5605DD21006011F896  1061
 9  3EFF37CD56050100 72CD  988
10  007279E60703FE0CAFDB  1343
11  FEE61FFE1F20F1DD2100  1327
12  7211008E3EFF37CD5605  941
13  3E0432EC8FC3008FDD21  1067
14  0040112E013EFF37CD56  791
15  0530F1C3005B00000000  580
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 146

Thing' Bounces Back

Para participar en este juego te transformarás en «La Cosa», que no es ni más ni menos que un muelle con grandes pies y una cabeza de prominentes ojos. Tu misión es recoger todos los discos, cintas, circuitos integrados y papeles que encuentres repartidos por las pantallas, y con ellos elaborar un programa que destruya al malvado Toy Goblin.

```
1 REM cargador THING BOUNCES BACK
2 REM
3 REM ---------- by: D.R.S.
4 REM
10 MODE 1
20 FOR n=&A000 TO &A034:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
30 INPUT "Infinitos cambios de sentido (
S/N):",a$:IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &A
01A,0
40 INPUT "Energia Infinita (S/N):",a$:IF
 UPPER$(A$)="S" THEN POKE &A01F,201
41 INPUT "Atravesar enemigos tunel (S/N)
:",a$:IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &A024,
201
50 INPUT "Enemigos tunel inmoviles (S/N)
:",a$:IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &A029,
201
60 INPUT "Paraliza barreras (S/N):",a$:I
F UPPER$(A$)="S" THEN POKE &A02E,201
70 MODE 1:LOCATE 2,24:PRINT"- Inserta TH
ING BOUNCES BACK original-"
80 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000
90 POKE &408E,&C3:POKE &408F,&40:POKE &4
090,0
100 CALL &A000
110 DATA 21,19,A0,11,40,00,01,1C,00,ED,B
0,21,00,40,11,00,01,01,00,02,ED,B0,C3,00
,01,3E,3D,32,F4,A3,3E,3A,32,C2,91,3E,3A,
32,B8,BA,3E,3A,32,D9,A5,3E,3A,32,2F,B9,C
3,00,88
```

AMSTRAD

```
  1 REM LIDER SOFTWARE
 10 POKE 23693,71: BORDER 0
 15 CLS
 16 LOAD ""CODE 5E4: CLS
 20 FOR N=1 TO 4: READ A$,D
 30 PRINT AT 10,0;A$;"(S/N)"
 40 PAUSE 0: LET I$=INKEY$: BEEP .5,0: IF I$="n"
    THEN  POKE D,0
 45 GO TO 49+(N=4 AND I$="s")
 49 POKE 50067,0: POKE 50073,0
 50 NEXT N: CLS
 55 PRINT "LOAD CINTA ORIGINAL"
 60 RANDOMIZE USR 5e4
100 DATA "VIDAS INF.",50053
110 DATA "SIN BICHOS",50061
120 DATA "SOLO UNA VIDA",50056
130 DATA "JUEGO MAS LENTO",0
140 SAVE "LOADER" LINE 0: SAVE "C/M"CODE 5E4,150
```

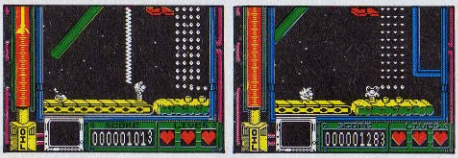
Línea	Datos	Control
1	F3DD210000CD5605CD56	1084
2	05317ED63E47328D5CCD	1015
3	AF0D3E02CD01161 1AAC3	862
4	013B00CD3C20DD210040	675
5	1124823E3C37CD56053E	718
6	05322D053223953EC932	796
7	28A021FB762222952176	970
8	F3222495DD2180DA1186	1213
9	1E3E3C37CD5605C38064	958
10	1007110213014 94E4148	353
11	49204C2E524F14412020	585
12	455441202049E49474F	556
13	20204B4E49474 6541602	541
14	0D5041524 13A160F0B4D	488
15	4943524F4D414E494100	659

DUMP: 40.000

N. BYTES: 150

SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR THING BOUNCES BACK
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO321:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5303THENPRINT"ERROR EN DATAS..":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE299,44:POKE302,44
40 INPUT"SIN SALIR BICHOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE307,44
50 INPUT"ANDAR POR CINTAS TRANSPORTADORAS (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE310,44
60 INPUT"SIN QUE BAJEN COMPUERTAS (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE315,44
80 PRINT"PREPARA THING B.B. Y PULSA SHIFT";:WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,144,8,140,145,8,96,32,167,2,160,0,177
110 DATA 187,201,69,208,21,169,165,141,140,8,141,151,22,169,44,141,65,8,141,150
120 DATA 14,169,96,141,150,58,96,70,86,67
```



COMMODORE

Thunder Blade

Nos encontramos de nuevo ante uno de esos programas arcade en los que, con la disculpa del argumento de siempre: acabar con los alienígenas que amenazan a la humanidad, nuestro objetivo no es otro que derribar naves enemigas. En esta ocasión, pilotamos un ultramoderno helicóptero dotado de un sofisticado sistema defensivo.

```
  10 REM Cargador Thunder Blade
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 64000: P
OKE 23658,8: CLS : DIM a(8): RES
TORE : FOR n=1 TO 8: READ a(n):
NEXT n: DATA 0,2,3,5,6,8,9,11
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
65136,0: POKE 65139,0
  50 INPUT "Fase inicial? "; LIN
E a$: IF LEN a$ THEN LET v=VAL a
$: IF v>=0 AND v<=8 THEN POKE 65
144,a(v): GO TO 70
  60 POKE 65142,0
  70 INPUT "Inmune a los choques
? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN
 POKE 65152,0: POKE 65155,0
  80 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal..": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  90 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
```

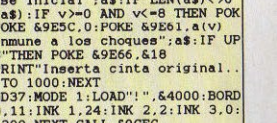
LISTADO 2

```
1   40004000000A0009FA12 415
2   9CB85916000005800004F4 791
3   F8FDFD00000000F3ED78 1358
4   43FECDA8FC1E013E00D3 1261
5   FE2632069C3E16CDFSFA 1288
6   30F53EC6B030F02520EF 1333
7   86C9CDF9FA30E670FED4 1775
8   30F4CDF9FA30DC3EC332 1571
9   10FBDD2119FA110200ED 1052
10  5F06122E017606D7CDF5 957
```

```
11  FAD03EE4B6CB153E16D2 1450
12  60FA3A18FA853218FA65 1236
13  3AA7FCAAABDDACDDADAD 1778
14  DD7700B6ACB63280D3A 759
15  A7FCC6B63923A7FC05 1374
16  B5B53AA7FCC60532A7FC 1160
17  DD23A7A3C250FAC3BD 1505
18  FA11EAFED53A9FA6106 1625
19  02D17AB3C6DDE116A02A 1364
20  19FA110006ED52C253FC 1146
21  21DBFA2250FADDE11101 1416
22  00060C35DFAD17AB3CA 1258
23  ABFAD5DDE11311010006 1123
24  04C35DFA0606D17AB3C8 1254
25  DDE1C35DFACD09FAD0C3 1552
26  FCFA7BE607CA3FFB3E00 1440
27  C307FB3E133D20FDA704 1051
28  2003C93FCDBFE1FC0A9 1444
29  E62020F1792F4F3E00F6 1098
30  08D3ME37C9D905C26DFB 1505
31  1C7BFEAA2818219OFB22 1093
32  FAFA23DD21BC30DFBDD 1502
33  2127FB22FAFA1EA71601 1079
34  08160A7BD6A74F060021 654
35  A6FC09FE8180D6DFE600 594
36  094F3E50914F05037A16 607
37  48D9C30FB7B3287FB06 1306
38  047E1214230D200721B0 415
39  3D10FA1B05010E7E1000 629
40  05003E02C565D9C309FB 1046
41  D921A8FC06027EE60728 1051
42  03351B0D1E20FA3A0323 929
43  10F0B0313C3E0835F2C3 853
44  FB3E05364F1C2B35F2C3 1012
45  FB3E02364C2B35F2E 628
46  E021FCFF22FAFAD9C309 1714
47  FB22F0FBED53F2FBDD7E 1936
48  00AEDD770023DD230078 936
49  B1C518FA0F0F0F0F0F6 1507
50  ED5BF2FB16E4000000000 1073
51  7C2117FB0623BE205621 940
52  080022A9FA22FAFAAF32 1212
53  10F0330FFA32FA39CFA3A6B 1328
54  A6573A47FB4F06036935 981
55  002C10FB247CE60720F2 962
56  210040111001BDD21F00 769
57  011070DDE5C5CDCDFBC1 1630
58  DDE1211BFA110C01CDCD 1196
59  FBC35DFE000000000000 809
60  000000000000000C7C00 199
61  301830F3DD2147FE2A45 1053
62  FEDD7E03070707E6073C 922
63  AF57DDDDDDDDD6501DD 1259
64  46027BE63F5FDD7E03E5 1160
65  1F8787877787010400DD 669
66  090707E603FD67434DFE 1010
67  023005FD56442AD543CD 906
68  CFFDD92B1520C9A60A51 1051
69  7AD9CD17FDCDCFFDD9B0 1878
70  471520F275E72GE5C0E 1241
71  20A5FD213A5C215527D9 1010
72  C9CDC2FDED7326FDF9F1 1966
73  E1D1C1FDE131FFC3B7C8 1967
74  FD7CFE02301CED59FDCD 1525
75  B3FDCD00FD3EFF05C059 1637
76  62CD65FD4D54FD453EFF 1457
77  1DCD33CD5CD59CD5CD 1730
78  CD65FD3EFF05C04369CD 1450
79  80FD4D3EFF15C03CC9FD 1582
80  7CB7EA8DFD2DC92CC924 1430
81  7CE607C87DCC6205FE5E0 1473
82  C87CD6006C79FD7CB7EA 1644
83  6FFD257C2FE607C87DD6 1340
84  C8FC9CB7EA7CFD257C2 1877
85  C9FC9CB7EA7CFD257C2FE 1816
86  07C0E57C1F1F1FE603F6 1124
87  5667CDB3FDE1C9D5EB2A 1744
88  43FE73237223243FEEB 1210
89  D1C96F2600876785676F 1208
90  01E9FD09C9E5C8F5D97A 1707
91  D9DDC2F01D9DDD0922E7 1154
92  FDF1C1E1ED73F0FD31FD 2059
93  FDFDE5C5D5E5F531FFC3 2118
94  C95000FF3F2000FF2000 918
95  020000000000000000 2
96  0003C40100FF57A01881 855
97  000000BF32FCA33222A4 872
98  32D7C3E6E6E32F39E16 941
99  32EF9B3219CC3CC6C00 1142
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 1159

```
10 REM Cargador Thunder Blade
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina":PRINT:lin=1000:dir=&9C40
40 READ a$:IF a$="*"THEN 70
50 IF a$="0"THEN FOR dir=dir TO dir+9:PO
KE dir,0:NEXT:lin=lin+10:GOTO 40
60 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):sum=sum+byte:P
OKE dir,byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 40 ELSE PRINT"Error
en la linea"lin:END
70 MODE 1:DIM a(8):FOR n=1 TO 8:READ a(n
):NEXT
80 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &9E4F,0
90 INPUT"Fase inicial";a$:IF LEN(a$)<>0
THEN v=VAL(a$):IF v>=0 AND v<=8 THEN POK
E &9E57,0:POKE &9E5C,0:POKE &9E61,a(v)
100 INPUT"Inmune a los choques";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &9E66,&18
110 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT
120 CALL &BD37:MODE 1:LOAD"!",&4000:BORD
ER 11:INK 0,11:INK 1,24:INK 2,2:INK 3,0:
FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &9CFC
130 DATA F780FF00000A00499C1C,897
140 DATA FF1CFF180000B50002A,695
150 DATA 9ED070000000400000000,542
160 DATA 0
170 DATA 0
180 DATA 0
190 DATA 0
200 DATA 0
210 DATA 0
220 DATA 0
230 DATA 0
240 DATA 0
250 DATA 0
260 DATA 0
270 DATA 0
280 DATA 0
290 DATA 0
300 DATA 0
310 DATA 0000000000000000F3DD,464
320 DATA 21B39A2100C006CBDD75,1135
330 DATA 00DD23DD7400DD237CC6,1171
340 DATA 086730041150C01910EA,727
350 DATA 31B39A3E1006F6ED7926,1108
360 DATA 32069C3E16CDF99D30F5,1200
370 DATA 3EC6B830F02520EF06C9,1247
380 DATA CDFD9D30E678FED430F4,1771
390 DATA CDFD9D30DC00DD21599C,1382
400 DATA 110200ED5F06122E0178,542
410 DATA 06D7CDF99DD2969E3EE7,1643
420 DATA B8CB153E00003E15D258,851
430 DATA 9D3A589C8532589C653A,1045
440 DATA F29FAAABDDACDDADADD,1923
450 DATA 77000609CB63280D3AF2,789
460 DATA 9FC65B839232F29F0505,1186
470 DATA 053AF29FC61732F29FDD,1357
480 DATA 231B7AB3C2559DC3BA9D,1337
```



SPECTRUM

```
490 DATA 11E79DED53A69D810601,1184
500 DATA D17AB3C8DDE1189B2A59,1466
510 DATA 9C114007ED52C2969E21,1098
520 DATA D59D22A69DDDE1115000,1270
530 DATA 0601C3559DD17AB3CAA8,1324
540 DATA 9DD5DDE113115000603,941
550 DATA C3559DD17AB3C8DDE121,1626
560 DATA 349F22049E230603C355,731
570 DATA 9DCD0D9ED0C3009E7BE6,1447
580 DATA 07CA069E3E00C30B9E3E,861
590 DATA 133D20FDA704C83EF5DB,1262
600 DATA FF1FC8A9E64028F3792F,1400
610 DATA 4F3E000000C3289E37C9,790
620 DATA 7C21579C8623BEC2969E,1261
630 DATA 217B9C117C9C01C20136,859
640 DATA 00EDB0AF06F6ED79018D,1340
650 DATA 7FD9E131F8BF3E0132A3,1333
660 DATA 1132E2113E323275033E,654
670 DATA 3E3276033E0323E023E,471
680 DATA 2032CD0932DF09CD09B9,977
690 DATA CD03B9C3400000000000,652
700 DATA 0
710 DATA 0
720 DATA 0000000000000000000100,1
730 DATA F6ED4901897FED49C300,1326

740 DATA 0
750 DATA 0
760 DATA 0
770 DATA 0
780 DATA 0
790 DATA 0
800 DATA 0
810 DATA 0
820 DATA 0
830 DATA 0
840 DATA 0

850 DATA 00000000000000000000D9,217
860 DATA 05C2689F131300007BFE,877
870 DATA 1A201821979F22FE9D23,905
880 DATA D93E0FC30D9ED921199F,1094
890 DATA 22FE9D1E141802ED5F16,875
900 DATA 07297BD614A71F4F0600,688
910 DATA 21EF9F097E01F39F876F,1215
920 DATA 2600091F4F3E50914F06,529
930 DATA 057A16C0D9C30D9E7832,1094
940 DATA 8A9F06027E1213237E12,647
950 DATA 1B7AC60857230D200721,562
960 DATA F39F10EC1805C810E718,1154
970 DATA 0006003E03CB653E033E,502
980 DATA 03D9C30D9ED921EF9F06,1240
990 DATA 027EE60728033518051E,520
1000 DATA 2016403D2310F006031C,507
1010 DATA 3E0835F2CA9F3E05364F,926
1020 DATA 1C2B35F2CA9F3E02364F,924
1030 DATA 2B3526002EE021009E22,629
1040 DATA FE9DD9C30D9E00000000,994
1050 DATA 0
1060 DATA 0
1070 DATA 00000030101FD4000000,307
1080 DATA *
1090 DATA 0,2,3,5,6,8,9,11
```

AMSTRAD

Tiger Road

Ruy Ken Oh ha secuestrado a un montón de niños para convertirlos en sus esclavos. Lee Wong, es decir tú, debe rescatarlos, superando los peligros de cada una de las ocho fases del juego, en un tiempo limitado.

```
  50 REM ***** TIGER  ROAD *****
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
  75 LOAD ""CODE 65383,60
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 POKE 65439,0
 110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 65435,0
 800 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65383
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31B35F2178FF11B45F01	1024
2	6400EDB0C3B45F31B45F	1307
3	DD210040110013EFF37	734
4	CD560530F1DD219B6011	1107
5	649F3EFF37CD56053EC3	1184
6	3283CBAF3270C6C37EC4	1436

DUMP: 50.000
N.º BYTES: 60

SPECTRUM

```
1 REM TIGER ROAD
2 REM JOSE DOS SANTOS 1989
3 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
4 FORN=0TO44:READA:POKE272+N,A:S=S+A:N
EXT
5 IFS<>5060THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE290,44
7 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE293,44
8 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE298,44:POKE303,44:POKE308
,44
9 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
10 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN10
11 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
12 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169
,57,141,209,8,76,16,8,169
13 DATA165,141,117,22,141,94,22,169,76
,141,135,137,169,193,141,136,137
14 DATA169,137,141,137,137,76,0,58,74,
68,83
```

COMMODORE

Total Eclipse

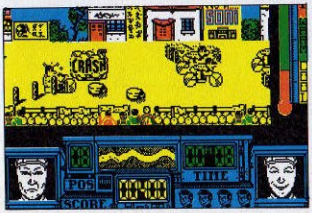
Si no haces nada por evitar el eclipse que durante unas horas oscurecerá la Tierra, la irá de Ra, dios del Sol, destruirá la luna y provocará la caída de enormes meteoritos sobre nuestro planeta. Realizado con la técnica «freescape», la alta calidad de este programa lo convierte en una obra maestra.

```
10 REM Cargador Total Eclipse
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER BIN : INK 7: BORDER B
IN : CLEAR 25999: POKE 23658,8
40 LET c=BIN : LET u=SGN PI: L
ET sum=c: FOR n=26000 TO 26049:
READ a: POKE n,a: LET sum=sum+a:
NEXT n: IF sum<>6203 THEN PRINT
"Error en los DATA": STOP
50 INPUT "No pasa el tiempo? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 26018,c
60 INPUT "No gastar agua? "; L
INE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
26021,c
70 INPUT "No cansarse nunca? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 26024,c: POKE 26027,c: POKE 2
6030,c: POKE 26033,c
80 INPUT "Tener siempre 5 ankh
s? "; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THE
N POKE 26036,c: POKE 26041,c: PO
KE 26046,c
90 PRINT #c;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,c: INK c: CLEAR
100 LOAD ""CODE 65088: RANDOMIZ
E USR 26000
110 DATA 33,0,0,34,246,254,33,1
59,101,34,63,254,195,64,254
120 DATA 175,50,119,186,50,207,
186,50,240,179,50,194,186,50,26,
188,50,223,198,50,185,184,62,33,
50,179,184,62,54,50,182,184,195,
92,106
```

SPECTRUM

```
10 REM Cargador Total Eclipse
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF49:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"No pasa el tiempo";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF1D,0
50 INPUT"No gastar agua";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &BF22,0
60 INPUT"No cansarse nunca";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF27,0:POKE &BF2C,0:P
OKE &BF31,0:POKE &BF36,&3A
70 INPUT"Tener siempre 5 ankhs";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &BF3B,&21:POKE &BF
40,&36:POKE &BF45,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:MODE 1:LOAD"!
",&4000:CALL &BF00
100 DATA 21,0,40,11,A0,F,1,95,0,ED,B0,3E
,C3,32,6,10,21,19,BF,22,7,10,C3,A0,F,CD,
CE,BC,3E,34,32,1,6A,3E,3D,32,59,6A,3E,77
,32,FE,62,3E,35,32,4C,6A,3E,35,32,AC,6B,
3E,32,32,18,76,3E,3A,32,EE,67,3E,FE,32,F
1,67,3E,2,32,F4,67,C9
```

AMSTRAD



Tour de Force

En esta espectacular carrera en bicicieta vas a medirte con los mejores y más fuertes ciclistas del mundo. Por si esto fuera poco, la competición esconde además algunas sorpresas que tú mismo irás descubriendo.

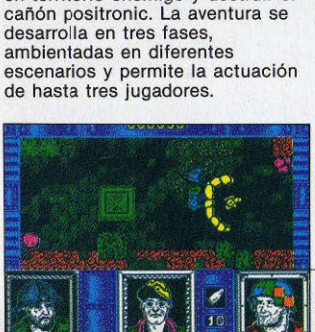
Diccionario de Pokes

```
 10 REM ************************
 20 REM *                      *
 30 REM * CARGADOR SPECTRUM     *
 40 REM *                      *
 50 REM * DE TOUR DE FORCE      *
 60 REM *                      *
 70 REM * POR J.J.G.Q.         *
 80 REM *                      *
 90 REM ************************
 100
 110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 63457: GO SUB 9000
 120 POKE 23658,8:
 130 LET A$="INMUNIDAD TOTAL": G
O SUB 1000: IF NOT A THEN GO TO
140
 133 POKE 63516,0
 135 LET A$="VIDAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 63526
,0
 140 LET A$="SIN LIMITE DE TIEMP
O": GO SUB 1000: IF A THEN POKE


63519,0
 150 LET A$="NO SUBE LA TEMPERAT
URA": GO SUB 1000: IF A THEN POK
E 63522,0
 160 LET A$="SIEMPRE EN PRIMERA
POSICION": GO SUB 1000: IF A THE
N POKE 63529,0: POKE 63532,0
 170 INPUT "": PRINT #1; PAPER 2
; INK 7; FLASH 1;AT 1 0;"CARGAND
O TOUR DE FORCE ORIGINAL"
 180 PRINT USR 63488
 190
1000 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1; PAPER 1;AT 1,0;TAB (32-
LEN A$)/2;A$.
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$="" THEN GO TO 102
0
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
1040
9000 LET SUM=0
9010 FOR R=63488 TO 63559: READ
A: POKE R,A: LET SUM=SUM+A: NEXT
R
9020 READ A: IF SUM<>A THEN INK
7: PRINT "ERROR EN DATOS!": STOP
9030 RETURN
9040
9100 REM ** DATOS **
9110
9120 DATA 221,33,224,245,17,150
9130 DATA 0,62,255,55,205,86,5
9140 DATA 45,241,33,24,248,34,54
9150 DATA 246,195,24,246,62,201
9160 DATA 50,14,164,50,66,174,50
9170 DATA 47,179,175,50,81,164
9180 DATA 50,16,160,50,233,160
9190 DATA 195,0,125,67,65,82,71
9200 DATA 65,55,79,82,42,50,79
9210 DATA 82,32,74,46,74,46,71
9220 DATA 46,81,46,71,46,81
9230 DATA 7043
9240
9999 SAVE "TOUR_POKE" LINE 110
```

AMSTRAD

Triple Comando

Los veteranos de la guerra del Vietnam se encuentran entre los protagonistas favoritos de los creadores de videojuegos, suponemos que será por su fama de hombres curtidos, capaces de llevar a cabo las misiones más arriesgadas. En este caso nos encontramos con tres de ellos que, una vez más, tienen que infiltrarse en territorio enemigo y destruir el cañón positronic. La aventura se desarrolla en tres fases, ambientadas en diferentes escenarios y permite la actuación de hasta tres jugadores.



```
   1 REM ************************
   2 REM CARGADOR TRIPLE COMANDO
   3 REM        SPECTRUM
   4 REM   POR FERNANDO VIDIELLA
   5 REM ************************
   6 REM
   7 REM
   8 CLEAR VAL "24999"
  10 LET C=VAL "25000": LET B=NO
T PI: FOR A=PI/PI TO VAL "11": P
RINT AT VAL "10",VAL "10";"LINEA
";VAL "11";A; " ": READ A$: FOR
V=PI/PI TO LEN A$-VAL "2" STEP V
AL "2": LET P=VAL (A$(V TO V+VAL
"2")): POKE C,P: LET C=C+(PI/PI
): LET B=B+P: NEXT V: NEXT A
  15 IF B<>10601 THEN PRINT AT 1
1,10;"ERROR EN DATAS": STOP
  20 CLS : RANDOMIZE USR VAL "25
000"
  21 REM
  22 REM
  23 REM
 100 DATA "243049168097221033000
000017255"
 110 DATA "255062255055205086005
221033000"
 120 DATA "000017255255062255055
205086005"
 130 DATA "221033000064017000027
052255055"
 140 DATA "205086005221033244099
017011156"
 150 DATA "062255055205086005221
033000"
 160 DATA "064017000024062255055
205086005"
 170 DATA "221033000091017000003
062255055"
 180 DATA "205086005017000085033
000091001"
 190 DATA "000003237176175211254
033137216"
 200 DATA "054201195232253000000
000000000"
```

SPECTRUM

Turbo Girl

Cuando las últimas luces se apagan y las sombras dominan la ciudad, sus calles se convierten en una peligrosa jungla con mil peligros acechando en la oscuridad. Sólo los más audaces se atreven a aventurarse en su interior. Son chicos y chicas duros y valientes como Turbo Girl, la reina de la noche.

LISTADO 1

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ***** TURBO GIRL ******
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
  80 LOAD ""CODE 23296,60
 100 INPUT " CUANTAS VIDAS QUIER
ES (1/255) ";V: POKE 23330,V
 110 INPUT " EN QUE FASE QUIERES
 EMPEZAR (1/3) ";F: POKE 23335,F
-1
 120 INPUT "EN QUE ZONA DE LASFA
SES QUIERES EMPEZAR (1/4) ";Z
 130 LET A=Z-1
 140 IF A=0 THEN LET B=0: GO TO
160
 150 LET B=30+(A*30)
 160 POKE 23340,B
9000 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
8500 LOAD ""CODE
9000 CLS : RANDOMIZE USR 23296
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31685BDD21004011001B	606
2	CD335BDD21C05D11B80B	1098
3	CD335BDD217869118896	1129
4	CD335B3E0632856A3E00	766
5	32976A3E0032416AC321	818
6	6A3EFF37CD5605C90000	975

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 60

SPECTRUM

```
10 REM Cargador del Turbo girl
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&7850 TO &786E:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7851,&A7
50 INPUT"Inmune a los disparos";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &7856,&C9
60 INPUT"Destruir cada Elder con un disp
aro";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &785B
,0
70 INPUT"Inmune a los choques";a$:IF UPP
ER$(a$)="S"THEN POKE &7863,1
80 INPUT"No caer al vacio";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &7868,1
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original":O
N ERROR GOTO 100::TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:INK 0,0:BORDER
0:MODE 0:LOCATE 6,12:PRINT"TURBO GIRL"
110 MEMORY &3FFF:LOAD"!turbo1",&76C0:POK
E &7732,&50:POKE &7733,&78:CALL &76C0
120 DATA 3E,35,32,34,4F,3E,CD,32,73,5F,3
E,C0,32,55,73,32,59,73,3E,DA,32,50,65,3E
,C2,32,55,65,C3,DA,4F
```

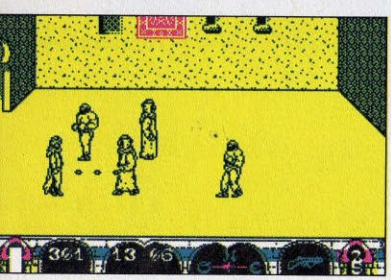
AMSTRAD

```
10 ´TURBO GIRL: MARCOS J.B
30 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:FORN=&H8300TO&H8303:POKE
N,0:NEXTN
40 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="S"T
HENPOKE&H8300,1
50 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LAS BALAS (S/N)";A$:
IFA$="S"THENPOKE&H8301,1
60 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LAS NAVES (S/N)";A$:
IFA$="S"THENPOKE&H8302,1
70 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LOS AGUJEROS (S/N)";
A$:IFA$="S"THENPOKE&H8303,1
80 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":A$=INPU
T$(1)
90 CLEAR 200,34815!:SCREEN 2:COLOR 15,1,1:CLS
100 BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:":BLOAD"cas:"
,R:BLOAD"cas:"
150 IFPEEK(&H8300)THENPOKE&H8B80,0:POKE&H8B81,0:POKE&H8
B7A,0
160 IFPEEK(&H8301)THENPOKE&HA0CB,&HC9:POKE&H9C06,&HC9
170 IFPEEK(&H8302)THENPOKE&HAA3E,&HC9
180 IFPEEK(&H8303)THENPOKE&HA375,&HC9
190 DEFUSR=35700!:A=USR(A)
```

MSX

Tuareg

La hija de un sultán ha sido secuestrada por un grupo de guerrilleros que exigen como rescate la mitad de la fortuna de su padre. Como habrás imaginado, nuestra misión es encontrarla y sólo disponemos de tres días para recorrer la Kashba.




```
  10 REM CARGADOR TUAREG CINTA
  20 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: POKE VAL "23624",N
OT PI: CLEAR VAL "25139"
  30 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
 59990
  40 LOAD ""CODE : POKE 65136,30
: POKE 65137,255: FOR A=65310 TO
 65320: READ B: POKE A,B: NEXT A
: CLS : RANDOMIZE USR 65100
  50 DATA 62,201,50,117,149,50,3
,162,195,205,139
```

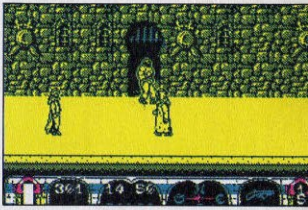
SPECTRUM

```
  10 REM CARGADOR TUAREG DISCO
  20 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: POKE VAL "23624",N
OT PI: CLEAR VAL "25139"
  30 LOAD "TOPO.BIN"CODE : RANDO
MIZE USR VAL "59990": PAUSE VAL
"150": CLS
  40 LOAD "TUAREG.SCR"SCREEN$ :
LOAD "TUAREG.BIN"CODE : PAUSE VA
L "100": POKE VAL "38341",VAL "2
01": POKE VAL "41555",VAL "201":
 RANDOMIZE USR VAL "35871"
```

SPECTRUM DISCO

```
10 LOAD "LOAD.BIN":MODE 0:FOR A=0 TO 15:
 READ B: INK A,B: NEXT A: BORDER 0
20 POKE &A54C,&A7: POKE &A54D,&A6
30 FOR A=&A6A7 TO &A6AE: READ B: POKE A,
B: NEXT A
40 CALL 42250
50 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,3
,6,0,0
60 DATA &3E,&C9,&32,&E5,&1C,&C3,&29,&CA
```

AMSTRAD



```
10 MEMORY 20000: OPENOUT "A":MEMORY 1499
: CLOSEOUT: MODE 0
20 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
A: BORDER 0
30 LOAD"TOPO.BIN": CALL 6000: FOR A=0 TO
 1000: NEXT A: CLS
40 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
A: BORDER 0
50 LOAD"TUAREG.SCR",49152
60 LOAD"TUAREG.BIN"
70 POKE 7397,201
80 FOR A=0 TO 15: INK A,0:NEXT A:LOAD"MU
SICA.BIN",49152:CALL 51753
90 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,3
,6,0,0
100 DATA 0,13,0,1,2,14,23,3,6,7,15,16,24
,12,18,26
```

AMSTRAD DISCO

Typhoon

Seis niveles diferentes, dos tipos de aeronaves, cientos de enemigos y toda la adicción característica de los clásicos arcades. Colocaos los cascos y abrochaos los cinturones, vamos a despegar rumbo a la aventura, a bordo de la más sorprendente máquina que podais imaginaros: Typhoon.

```
1 REM TYPHOON
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE53281,1:POKE53280,1
4 FORN=0TO55:READA:POKE365+N,A:S=S+A:N
EXT
5 IFS< >5583THENPRINT"ERROR EN DATAS"
6 INPUT"VIDAS INFINITAS";A$:IFA$="N"TH
ENPOKE386,44
7 Z$="INMUNIDAD EN LOS NIVELES "
8 PRINTZ$+"2,4,6 Y 7";:INPUT"";A$:IFA$
="N"THENPOKE391,44:POKE399,44:POKE404,
44
9 PRINTZ$+"1,5 Y 8";:INPUT"";A$:IFA$="
N"THENPOKE394,44:POKE409,44:POKE414,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
11 GETA$:IFA$=""THEN11
12 POKE816,109:POKE817,1:POKE2050,0:LO
AD
30 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169
,128,141,187,3,169,1,141,188
40 DATA3,96,169,173,141,125,16,169,96,
141,12,18,141,20,18,169,0
50 DATA141,14,18,169,192,141,15,18,169
,198,141,22,18,169,49,141,23
60 DATA18,96,74,68,83
```

COMMODORE

```
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  45 REM **   SPECTRUM  48K   **
  60 REM ******* TYPHOON *******
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24400: POKE 23658,8
  80 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 120
 110 POKE 41908,0: POKE 42073,0
 120 INPUT "  QUIERES INMUNIDAD
(S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO TO
 140
 130 POKE 41837,201: POKE 41982,
201
9000 CLS : RANDOMIZE USR 32276
```

SPECTRUM

Venom Strikes Back

El juego está formado por 93 pantallas repletas de toda clase de enemigos. Su único objetivo es evitar que rescatemos a Scott Trakker. También los escenarios son variados, desde los inhóspitos paisajes selenitas, hasta los sofisticados interiores de bases supermodernas. Unos y otros tienen algo en común: los enemigos acechan por doquier.

LISTADO 1

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **     J.E BARBERO    **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM  48K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 55 REM
 60 REM ******** VENOM ********
 65 REM
 70 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK VAL "7": CLS : CLEAR VAL "
24576": POKE VAL "23658",VAL "8"
 75 LOAD ""CODE VAL "65200",VAL
 "60"
 80 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS? (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
GO TO VAL "100"
 90 FOR N=VAL "65228" TO VAL "6
5243": POKE N,NOT PI: NEXT N
 100 INPUT "QUIERES NO HUNDIRTE
EN EL AGUA? (S/N) ";A$: IF A$="S

" THEN GO TO VAL "120"
 110 FOR N=VAL "65243" TO VAL "6
5251": POKE N,NOT PI: NEXT N
 120 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL              Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE NOT PI
8500 LOAD ""CODE VAL "30000"
9000 RANDOMIZE USR VAL "65200"
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	F3DD2100401100B3EFF	922
2	37CD5605DD2100601100	718
3	9E3EFF37CD5605AF32ED	1288
4	B33EAFBA32DCC232DDC2	1519
5	32DEC2322EC032FCC32	1117
6	30CC3D322292C3009100	883

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 60

SPECTRUM

```
10 REM Cargador Venom strikes back
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&80 TO &C0:READ a$:POKE
n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";ia$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &9B,&C9:POKE &A3,0
50 INPUT"Superpoderes infinitos";ia$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &A8,&C9
60 INPUT"Sin enemigos";ia$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &AD,&C9
70 INPUT"No morir al caer al agua";ia$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &B2,&C9
80 INPUT"Conservar superpoderes";ia$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &B7,&3A
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 100:ITAPE
100 MEMORY &3FFF:FOR n=1 TO 1000:NEXT:MO
DE 1:LOAD"!",&4000:CALL &80
110 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,3
E,C3,32,8E,1,21,9A,0,22,8F,1,1,C3,0,1,3E,3
A,32,47,33,32,22,42,3E,2,32,28,3A,3E,8,3
2,81,31,3E,DD,32,D7,41,3E,CD,32,62,32,3E
,DD,32,9C,4,32,9F,4,C3,0,4
```

AMSTRAD

The Vindicator

De nuevo te encuentras solo ante el peligro y una vez más debes salvar al planeta de la amenaza alienígena. Vindicator es toda una superproducción que nos ofrece tres apasionantes retos bajo un mismo título.

Listado 1

```
 10 REM Cargador The Vindicator
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 60000: P
OKE 23658,8: CLS : LET r=170
 40 CLS : PRINT "PRIMERA FASE":
PRINT
 50 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r: IF a THEN POKE 60037,0:
POKE 60040,0
 60 PRINT "Oxigeno infinito";:
GO SUB r: IF a THEN POKE 60045,0
 70 CLS : PRINT "SEGUNDA FASE":
PRINT
 80 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r: IF a THEN POKE 60051,0:
POKE 60054,0
 90 PRINT "Municion infinita";:
GO SUB r: IF a THEN POKE 60057,
0: POKE 60060,0
 100 PRINT "Bombas infinitas";:
GO SUB r: IF a THEN POKE 60063,0
 110 CLS : PRINT "TERCERA FASE":
PRINT
 120 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r: IF a THEN POKE 60069,0
 130 PRINT "Tiempo infinito";: G
O SUB r: IF a THEN POKE 60074,0
 140 PRINT "Inmunidad";: GO SUB
r: IF a THEN POKE 60077,0
 150 PRINT "Inserta cinta origin
al...": PAUSE 100
 160 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
: LOAD ""CODE : LOAD ""SCREEN$ :
RANDOMIZE USR 60000
 170 PRINT "? "; FLASH 1;"C";CHR
$ 8;
 180 LET a$=INKEY$: IF a$<>"S" A
ND a$<>"N" THEN GO TO 180
 190 LET a=(a$="N"): PRINT "SI"
AND NOT a;"NO" AND a: FOR n=1 TO
30: NEXT n: PRINT : RETURN
 200 CLEAR : SAVE "VINDI.BAS" LI
NE 10: SAVE "VINDI.BIN"CODE 6000
0,83: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

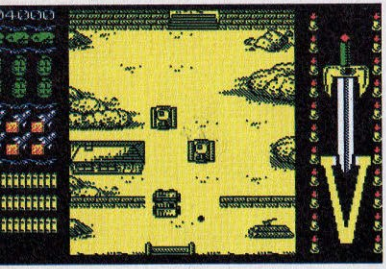
Listado 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	2177EA11587FED53DE7E	1286
2	013C00EDB03EC332DD7E	1128
3	C3C97E3AE680FEF82824	1521
4	FE5520EAF32A0623210	982
5	853EA7320285181EAF32	826
6	5B85329B85328E8A32C3	1137
7	0A32E79618 0CAF32EF88	1205
8	0EC9321E0632E4860 1DD	1321
9	E1F1C900000000000000	667

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 83

SPECTRUM

Diccionario de Pokes



```
10 REM Cargador The vindicator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A093:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 CLS:PRINT"PRIMERA FASE":PRINT
50 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A050,0
60 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &A055,0
70 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A05A,0
```

```
80 INPUT"Cualquier numero de bombas";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A05F,0
90 CLS:PRINT"SEGUNDA FASE":PRINT
100 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A067,0
110 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S
"THEN POKE &A06C,&3A
120 INPUT"Fuel infinito";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &A071,0
130 INPUT"Municion infinita";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A076,0
140 INPUT"Bombas infinitas";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A07B,0
150 CLS:PRINT"TERCERA FASE":PRINT
160 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A083,0
170 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S
"THEN POKE &A088,&C9
180 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A08D,0
190 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT
200 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:LOAD"
!",&8000:CALL &A000
210 DATA F3,21,1B,80,1,42,1,11,0,80,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,7A,B1,
20,F2,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,90,1,31,1,
ED,B0,21,32,A0,22,51,90,C3,2C,90,21,44,A
0,11,60,0,ED,53,14,1,1,50,0,ED,B0,C3,AC,
7F
220 DATA 3A,0,10,FE,F7,28,37,FE,D1,28,17
,3E,3D,32,D9,B,3E,3D,32,B4,5,3E,1,32,11,
1E,3E,2A,32,40,E,C3,0,80,3E,3D,32,21,1D,
3E,C2,32,9E,26,3E,3D,32,EB,1D,3E,1,32,C8
,A,3E,1,32,0,9,C3,0,80,3E,3D,32,F9,12,3E
,3E,32,2F,18,3E,1,32,E,6,C3,0,80
```

AMSTRAD

Virus

Todo comienza cuando una raza alienígena llega a la Tierra y se pone a esparcir un misterioso virus rojo que debilita a los seres vivos del planeta. Si alguien no lo remedia, la naturaleza terrestre quedará totalmente a su merced. Con este sencillo argumento, el programa alcanza altísimas cotas de adicción. Su calidad y realismo lo convierten en un juego imprescindible.

LISTADO 1

```
 10 REM ************************
 20 REM *                      *
 30 REM * CARGADOR  VIRUS      *
 40 REM *                      *
 50 REM * PARA SPECTRUM 48K    *
 60 REM *                      *
 70 REM *                      *
 80 REM *                      *
 90 REM ************************
 100 REM
 110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64512,44
4
 120 POKE 23658,8: RESTORE 1000
 130 READ POKE: IF POKE=0 THEN G
O TO 500
 140 READ A$: LET A$=A$+" ?": IN
PUT "": PRINT #1;AT 1,0; PAPER 1
; INK 7; BRIGHT 1;TAB (32-LEN A$
)/2;A$.
 150 LET K$=INKEY$: IF K$<>"5" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 150
 160 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 16
0
 170 BEEP .1,20: IF K$="N" THEN
POKE POKE,0
 180 GO TO 130
 500 INPUT "": PRINT #1;AT 1,0;
INK 7; PAPER 2; FLASH 1;"  CARG
ANDO PROGRAMA ORIGINAL.  ";
 510 LOAD "Virus1"CODE 52480: PA
PER 1: INK 7: PRINT USR 64512
 970
1000 DATA 64645,"VIDAS ILIMITADA
S"
1010 DATA 64649,"BOMBAS ILIMITAD
AS"
1040 DATA 0
9998
9999 SAVE "VIRUS.POKE" LINE 110
```

LISTADO 2

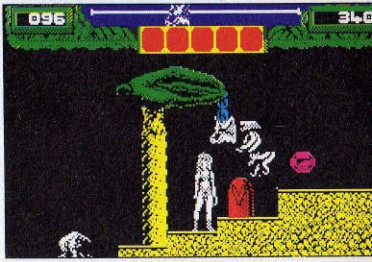
```
1  3100003E02CD0116DD21 595
2  00C9111101CD88FCDD21 1131
3  00CF162DD5CDC4FCCDA8 1516
4  FCD1DD241520F3DD2100 1268
5  00CDE1FCCDE1FC2100CD 1602
6  1100C91AAE24AE25122C 727
7  1C20F61100C92100CF1A 790
8  AE77231C20F93EFCBC20 1171
9  F42100CF1100400100180 593
10 EDB011005D010010ED80 953
11 DD21006D167A1808CD95 893
12 FC15280FDD24D5CDC4FC 1451
13 110001CDE1FCD118EB3E 1239
14 A7328EAFAF32CB933E04 1175
15 32675B31C15DC3B89D5 1324
16 DDE5D12101FE0100019A 1007
17 03FFAE77EDA0EA9FFCD1 1802
18 C926006A018DFD091601 772
19 7EC6095FCDE1FCDDE5D1 1769
20 010001EDB0C93E16D7AF 1090
21 D7AFD77AF50F0F0F0FCD 1237
22 D5FCF1E60FF630FE3A38 1613
23 02C607D7C9DDE5DD2100 1327
24 FEDDE5CDF1FCE123DDE1 2108
25 C93EFF37140815F3DBFE 1338
26 1FE620F6024FBFCD6EFD 1379
27 30FB2664060CD64FD00 1007
28 069CCD6AFD30EC3EC6B8 1454
29 30E75520F106C9CD6EFD 1364
30 30DD78FED430F4CD6EFD 1715
31 30D379EE034F26000680 920
32 181A08200730FEDD7500 737
33 180ACB11AD00791F4F13 677
34 1802DD231B00066822E01 548
35 CD6AFDD03ECBB8CB1506 1451
36 B0D254FD7CAD677AB320 1456
37 CFC9CD6EFD0D3E163DD3 1361
38 FDA704CB3E7FDBFE1F00 1317
39 A9E62026F379EE244FE6 1418
40 07F608D3FE37C9080706 1003
41 03020201010404020701 677
42 03040102070806080705 51
43 04070505040607040407 53
44 03060708030805030608 57
45 0506070000000000000000 18
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 444

SPECTRUM

Vixen

En Granath, una tierra dominada por los dinosaurios, donde el resto de los mamíferos han sido exterminados, vive Vixen, recogida y criada desde niña por una manada de zorros. Ella posee un mágico poder que le permite convertirse en uno de ellos. Armada con su látigo recorrerá multitud de niveles combatiendo contra sus más feroces enemigos: los dinosaurios.

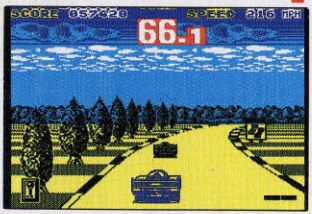


```
 10 REM ************************
 20 REM **   J.E. BARBERO     **
 30 REM **     A. ANDRES      **
 40 REM **                    **
 50 REM **   SPECTRUM 48 K    **
 60 REM **                    **
 70 REM ************************
 80 REM
 90 REM ***      VIXEN       ***
100 REM
110 CLEAR 29183
120 INPUT "FASE A CARGAR (1/2/3
)?";A
130 LOAD ""SCREEN$
140 LOAD ""CODE
150 POKE 23658,8
160 CLS : PRINT TAB 8; FLASH 1;
"PARA EL CASSETTE": PAUSE 200
170 INPUT "TIEMPO INFINITO ?";A
$
180 INPUT "VIDAS INFINITAS ?";B
$
190 IF A$="S" AND A=1 THEN POKE
51789,0
200 IF A$="S" AND A<>1 THEN POK
E 51794,0
210 IF B$="S" THEN POKE 57541,0
220 PRINT : FLASH 1;"  PON EN
MARCHA EL CASSETTE  "
230 LOAD ""SCREEN$
240 RANDOMIZE USR 51456
```

SPECTRUM

Wec Le Mans

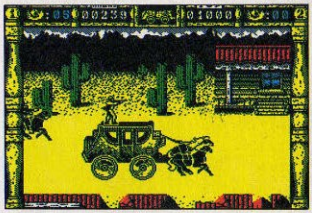
Nos encontramos en el famoso circuito automovilístico de Le Mans donde vamos a disputar una dura prueba de resistencia en la que recorreremos por cuatro veces el asfalto de la mítica pista.




```
1 REM  WEC LE MANS
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 FORN=381TO411:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
4 IFS< >3423THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA":POKE198,0
6 IFPEEK(198)=0THEN6
7 POKE816,125:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
8 DATA32,165,244,169,32,141,84,3,169,1
44,141,85,3,169,1,141,86
9 DATA3,96,169,173,141,146,152,173,32,
208,96,74,68,83
```

COMMODORE

Wells & Fargo



Un divertido juego ambientado en el Oeste americano, que permite participar a dos jugadores simultáneos. Uno debe conducir la caravana, y otro, Winchester en mano, defenderla contra indios, bandidos y enemigos varios que aparecen sin tregua tras variopintos escondites.

```
  1 REM WELLS 2
 10 INPUT "num. de vidas? ",a
 20 POKE 53658,a
 30 INPUT "num. de fase (1-4)?
",a
 40 POKE 53688,a
 50 INPUT "sin baches? (s/n)",a
$
 60 IF a$="s" OR a$="S" THEN PO
KE 47986,0
 70 INPUT "ver el final? (s/n)"
,a$
 80 IF a$="s" OR a$="S" THEN PO
KE 42924,0
 90 RANDOMIZE USR 42884
```

SPECTRUM

Where Time Stood Still

Escondida entre montañas y protegida por nieves perpetuas existe una tierra salvaje en la que el tiempo parece haberse detenido. El papel protagonista es compartido por cuatro personajes que se mantienen en constante comunicación a través de las ventanas que aparecen en la pantalla.

Diccionario de Pokes

Listado 1

```
  10 REM Where time stood still
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K VAL "7": CLEAR VAL "24575": LO
AD ""CODE VAL "25000": CLS : POK
E VAL "23658",VAL "8"
  40 INPUT "]Fuerza infinita? ";
 LINE a$: IF a$(SGN PI)<>"S" THE
N POKE VAL "25040",SGN PI: POKE
VAL "25046",SGN PI
  50 INPUT "]No pasar hambre ni
sed? ": LINE a$: IF a$(SGN PI)<>
"S" THEN POKE VAL "25052",SGN PI
: POKE VAL "25056",SGN PI
  60 INPUT "]Municion infinita?
": LINE a$: IF a$(SGN PI)<>"S" T
HEN POKE VAL "25064",SGN PI
  70 INPUT "]Quitar todos los pe
ligros? ": LINE a$: IF a$(SGN PI
)<>"S" THEN POKE VAL "25028",BIN
  80 INPUT "]No pasa el tiempo?
": LINE a$: IF a$(SGN PI)<>"S" T
HEN POKE VAL "25033",BIN
  90 PRINT #BIN ;"Inserta cinta
original...": PAUSE VAL "100" :
INK BIN : POKE VAL "23624",BIN :
 CLEAR
 100 LOAD ""CODE VAL "24576": LO
AD ""SCREEN$ : RANDOMIZE USR VAL
 "25000"
```

Listado 2

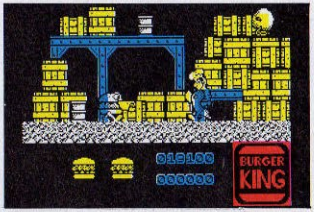
LINEA	DATOS	CONTROL
1	21B161224560C3016021	831
2	CD611136BFED53EF8601	1258
3	2C00ED B03E0132B2863E	944
4	C932EFBEC3218521C3D5	1462
5	CD57BF21C4D5CD57BF21	1441
6	C5D5CD57BF21C5D5CD57	1629
7	BF21C7D5CD57BFC394AA	1632
8	01FF0411000711910FC	691
9	C9000000000000000000	201

DUMP: 46.000 Nº BYTES: 81

SPECTRUM

Whooper Chase

Nuestro protagonista es en este caso una superhamburguesa que sorteando a sus múltiples enemigos tendrá que abrirse paso y llegar hasta su legítimo cliente.




```
  10 REM WOPPER CHASE
     POR MICHAEL MARQUES
  15 PRINT "PON LA CINTA"'"DESPU
ES DEL CARGADOR ORIGINAL": PAUSE
 100
  20 FOR N=65500 TO 65520: READ
A: POKE N,A: NEXT N
  30 RANDOMIZE USR 65500
  40 DATA 221,33,0,64,17,232,189
,62,0,55,205,86,5,62,167,50,159,
243,195,0,91
```

SPECTRUM

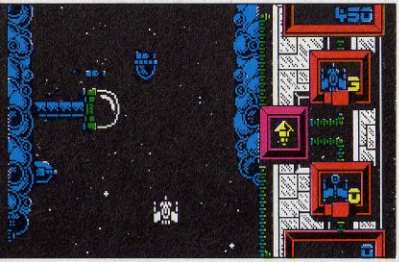
Xecutor

Pilotando tu nave Mark-7 tienes que abrirte paso a través de un laberinto de alienígenas, y conseguir más armamento. Sólo así podrás librarte de tus enemigos. El scroll y los gráficos, llenos de colorido, de este programa son excelentes. Además, permite participar a dos jugadores.

```
  1 REM --/CARGADOR  XECUTOR/--
  2 REM ------------/POR/---------
  3 REM ---/JESUS P.SICILIA/---
  4 REM -----/CORDOBA '88/-----
  5 REM
  6 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: CLEAR VAL "3E4"
  7 LET A=VAL "10": LET B=VAL "
11": LET C=VAL "12": LET D=VAL "
13": LET E=VAL "14": LET F=VAL "
15": LET SUM=NOT PI: LET DIR=VAL
 "58000": LET L=VAL "100": POKE
VAL "23658",VAL "8"
  8 INPUT "VIDAS INFINITAS JUGA
DOR 1 ?(S/N) "; LINE V$
  9 INPUT "VIDAS INFINITAS JUGA
DOR 2 ?(S/N) "; LINE U$
 10 PRINT AT 11,7; INK 4;"ESPER
A UN POCO ..."
 11 FOR I=SGN PI TO VAL "114":
READ S$: READ CH: FOR N=SGN PI T
O VAL "19" STEP VAL "2": LET S=V
AL "16"*VAL (S$(N))+VAL (S$(N+SG
N PI)): LET SUM=SUM+S: POKE DIR,
S: LET DIR=DIR+SGN PI: NEXT N
 12 IF SUM<>CH THEN INK 9: PRIN
T FLASH 1;AT 10,7;"ERROR EN LINE
A "L: FLASH 0: PAPER 2;AT 11,7;
"CORRIGE Y PULSA RUN": LIST L: S
TOP
 13 LET SUM=0: LET L=L+10: NEXT
 I
 14 IF V$<>"S" THEN POKE 58419,
0
 15 IF U$<>"S" THEN POKE 58422,
0
 16 CLS : PRINT AT 11,4; BRIGHT
1; INK 5;"INSERTA LA CINTA ORIG
INAL"
 17 RANDOMIZE USR 58000
 18 SAVE "CARGAXEC" LINE 6
100 DATA "31FF7F97DD2100001111"
,870
110 DATA "0037CD56053EFFDD21CB"
,1125
120 DATA "5C11F80537CD56059732"
,914
130 DATA "5C5D014C5DCD4C5D060C"
,747
140 DATA "DD2121E5CDA8E421001B"
,1177
150 DATA "2261EB0618CDA8E4DD22"
,1252
160 DATA "E0E2FD21E7E221E2E211"
,1695
170 DATA "6DEE010500EDB0C36FED"
,1309
180 DATA "0000FD2239EEC93E1432"
,915
190 DATA "B05CDD2AE0E23E23329D"
,1285
200 DATA "E421000022D0E497D3FE"
,1347
210 DATA "2176EF221DE5213B9C36"
,984
220 DATA "F323363E232336ED2336"
,844
230 DATA "4F0606CD93E4211EE3C3"
,1156
240 DATA "63E40601CD93E4214D9C"
,1180
250 DATA "2221F00601CD93E42134"
,979
260 DATA "E3C363E4213AE3C363E4"
,1589
270 DATA "060CCD93E42145E3C363"
,1221
280 DATA "E40603CD93E42150E3C3"
,1352
290 DATA "63E40603CD93E4215BE3"
,1267
300 DATA "C363E4060121DAF1221D"
,1084
310 DATA "E5CD93E4210CE3C363E4"
,1699
320 DATA "0602CD93E4214A9C2224"
,921
330 DATA "F20604CD93E421EBF222"
,1376
340 DATA "1DE50607CD93E4211DE5"
,1142
350 DATA "342191E3C363E40602CD"
,1192
360 DATA "93E4214A9C228BF30602"
,1062
370 DATA "CD93E4214A9C22B6F306"
,1308
380 DATA "02CD93E421B2E3C363E4"
,1542
390 DATA "214A9C22F8F30609CD93"
,1155
400 DATA "E421C3E3C363E40605CD"
,1421
410 DATA "93E421CEE3C338E421D4"
,1565
420 DATA "E3C363E4214A9C223BF5"
,1350
430 DATA "0601CD93E421E5E3C363"
,1370
440 DATA "E40601CD93E421F0E3C3"
,1510
450 DATA "63E40605CD93E4215BF6"
,1268
460 DATA "221DE50601CD93E42106"
,918
470 DATA "E4C363E40602CD93E421"
,1171
480 DATA "11E4C338E42117E4C363"
,1302
490 DATA "E421E6F6221DE5060ACD"
,1250
```

```
500 DATA "93E42130E411F1F90108"
,1200
510 DATA "00EDB0C3C7F79732ACCA"
,1629
520 DATA "32CDC8C93EC932CDE422"
,1436
530 DATA "91E431FF7F0601CD93E4"
,1391
540 DATA "3E3E32CDE4218DE40106"
,1016
550 DATA "00EDB0214D9C224B9C3E"
,1006
560 DATA "C032639CC33B9C3EC932"
,1220
570 DATA "CDE42291E431FF7F0601"
,1278
580 DATA "CD93E43E3E32CDE4D521"
,1433
590 DATA "8DE4010600EDB0011B21"
,1058
600 DATA "469CEB722B73C33B9C31"
,1192
610 DATA "FF7FC30000C506012A1F"
,854
620 DATA "E57E323D9C00221FE5CD"
,1121
630 DATA "H8E4C110ECC9C5DDE5ED"
,1926
640 DATA "5B1DE5626B0600DD4E00"
,859
650 DATA "09221DE5EBCDC6E4DDE1"
,1613
660 DATA "DD23C110E3C911409CE5"
,1359
```

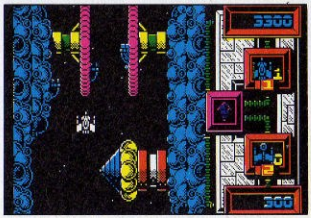
Diccionario de Pokes



```
 670 DATA "EDB0E13EC9121837EB2A"
,1275
 680 DATA "09E64E23466069AFED52"
,1117
 690 DATA "11409C19ED5B07E61A77"
,972
 700 DATA "2A09E623232209E62A07"
,673
 710 DATA "E6232207E601BFEFCD0C"
,1184
 720 DATA "E50150F4CD0CE50196F7"
,1398
 730 DATA "CD0CE5C33B9C2A1DE57C"
,1250
 740 DATA "B8C07DB92801C93E2032"
,1072
 750 DATA "5D9CC94FEAA6E515201A"
,1237
 760 DATA "121116161A1A11161620"
,224
 770 DATA "161A1116111A121A1616"
,215
 780 DATA "1615111A12161A161612"
,214
 790 DATA "1615161A101F11121017"
,212
 800 DATA "0D1F16170D10101012 0E"
,162
 810 DATA "1012100D100E170D101C"
,173
 820 DATA "171012017121610101B"
,195
 830 DATA "1210110D100D10101212"
,161
 840 DATA "110E101B101B10171B10"
,199
 850 DATA "101F100D100D10160D10"
,172
 860 DATA "120D1224171B171016 0E"
,210
 870 DATA "100D1212 0D1610102416"
,190
 880 DATA "121C1110120E12101F12"
,194
 890 DATA "004A7200000147002519"
,322
 900 DATA "210046005600000000 4B"
,265
 910 DATA "002C004E00006D670000"
,334
 920 DATA "3DE800780600 4E003000"
,353
 930 DATA "002D0000300000050000"
,98
 940 DATA "41007300117400007 56A"
,536
 950 DATA "004A000055003900000"
,216
 960 DATA "0E65597774690000000"
,544
 970 DATA "000046000074 6B000700"
,300
 980 DATA "2C000000425B000BE65B"
```

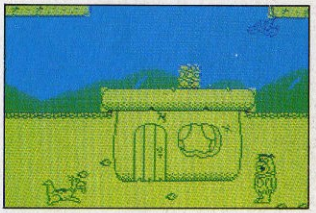
```
,533
 990 DATA "E6F6F6EBF6F6F6F9E9F9"
,2426
1000 DATA "F6F6F6F6F8F6F6F6F9F6"
,2465
1010 DATA "F8F9F6EEF6F6F6F6F6F6"
,2457
1020 DATA "E9F6F6F6F9F6F9F6F6F6"
,2453
1030 DATA "F6F8F6E9F6E9F6E9F6F6"
,2423
1040 DATA "EBF6F9F6F9F5F9F6F6F9"
,2461
1050 DATA "F6E9F6F8F6F9F6F6F9F6"
,2455
1060 DATA "F6F6EEF6F6F6F8F6F6EB"
,2443
1070 DATA "F68FEF9FEFBEEFCFEFE1"
,2126
1080 DATA "EFF1EF15F034F06EF07E"
,1748
1090 DATA "F08EF09EF0B0F0BEF0CE"
,2072
1100 DATA "F0E0F0F0F0FDF00DF11B"
,1958
1110 DATA "F13FF14FF16BF192F1A4"
,1764
1120 DATA "F1B4F1EBF111F221F23C"
,1732
1130 DATA "F24EF25EF26FF2F7F207"
,1747
1140 DATA "F314F324F334F346F358"
,1481
1150 DATA "F378F388F3A3F3B3F3CE"
,2019
1160 DATA "F3DEF310F420F430F44F"
,1615
1170 DATA "F45FF46CF47CF489F499"
,1837
1180 DATA "F4BCF4CCF4DEF4EBF4FD"
,2322
1190 DATA "F453F57AF59EF5AEF5BB"
,1948
1200 DATA "F5CDF5DFF567F68DF69D"
,2056
1210 DATA "F6F7F613F724F734F746"
,1657
1220 DATA "F754F766F776F795F7A7"
,1855
1230 DATA "F70000000000000000"
,247
```

SPECTRUM



Yabba Dabba Doo

Nuestro pedreste amigo Pedro Picapiedra tiene que construir una casa para su querida Wilma. Sólo que no le va a resultar demasiado fácil porque todos parecen estar confabulados contra él.



```
  5 REM CARGADOR YABBA DABBA DO
O
 10 FOR N=65000 TO 65007
 20 READ A: POKE N,A
 30 NEXT N
 40 DATA 175,50,92,170,124,246,
1,201
 50 LOAD ""CODE
 60 POKE 64909,195: POKE 64910,
232: POKE 64911,253
 70 RANDOMIZE USR 64767
```

SPECTRUM

Yeti

En los recónditos parajes del Himalaya tienes que capturar a Yeti, el abominable hombre de las nieves. Para ello dispones de un estupendo rifle Lee Enfield y una cantidad limitada de granadas.

LISTADO 1

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **     J.E BARBERO    **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM  48K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 55 REM
 60 REM ******** YETI *********
 65 REM
 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
 75 LOAD ""CODE 65107,384
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 90 TO 110
 105 FOR n=65368 TO 65399: POKE
n,0: NEXT n
 110 INPUT " QUIERES BOMBAS INFI
NITAS(S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 65402,0
 120 INPUT "  QUIERES BALAS INFIN
ITAS(S/N) ";A$: IF A$="N" THEN P
OKE 65405,0
 130 INPUT " QUIERES INMUNIDAD(S
/N) ";A$: IF A$="N" THEN POKE 65
410,0
8000 PRINT "   INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
9000 LOAD ""CODE 38000
9900 CLS : RANDOMIZE USR 65107
```

LISTADO 2

```
1  F3C32CFFAF371408153E 1078
2  08D3FE210SFFE5D8FE1F 1499
3  E626:"AFC0CDE7FE30FA 1712
```

```
 4  21150410FE2B7CB520F9 957
 5  CDE3FE30E8069CCDE3FE 1817
 6  30E43EC6B830E02420F1 1301
 7  06C9CDE7FE30D578FED4 1744
 8  30F4CDE7FED079EE014F 1629
 9  2600067B181F08200730 317
10  0FDD7500180FCB11ADC0 977
11  791F4F13180?DD7E00AD 801
12  C0DD231B08067D2E01CD 866
13  E3FED03E8EB8CB15067B 1430
14  D2CAFE7CAD577AB320CA 1601
15  7CFE01C9CDE7FED03E16 1562
16  3D20FDA704C83E7FDBFE 1379
17  1FA9E62020F479EEF94F 1433
18  E607F608D3FE37C9F5AF 1632
19  D3FE3E7FDBFE1F3805D3 1430
20  FE3C18FBF1D810F7E35E 1638
21  2356234E234623E3AF12 794
22  130678B120F8C9310B5D 1126
23  CD19FF0040001BDD2100 830
24  40110018CD57FEDD2184 1040
25  65117608CD57FE2158FF 1310
26  11005D015000EDB0C300 799
27  5DF3318467210OFE1100 924
28  000100A0EDB8AFD3FEFB 1473
29  AF3216B83225B83226BB 983
30  3227BB32C8BC32B5BFC6 1334
31  323231BAC3FCB7400000 1029
39  00000000000000000000 0
```

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 384

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Zynaps

Los viejos arcades nunca mueren y pasar largas horas en plan de matar marcianos sigue siendo la ocupación favorita de los fanáticos de los videojuegos. En esta línea se situa Zynaps, con doce niveles que deberemos recorrer, eliminando el mayor número de enemigos y procurando no perder ninguna de nuestras escasas vidas. En el transcurso de la batalla, si somos lo suficientemente hábiles, podremos adquirir nuevas armas que aumentarán considerablemente nuestro poder de destrucción.

```
  4 REM ****************
  5 REM #Por J.E.Barbero#
  6 REM ****************
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
 20 POKE 23658,8: CLEAR 24999
 25 PRINT AT 10,2; FLASH 1;"INT
RODUCE LA CINTA ORIGINAL"
 30 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
 40 RANDOMIZE USR 32769
 50 LOAD ""CODE 25000
 60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S (0-255)? ";N: POKE 45001,N
 70 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS?(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 45314,201
 80 INPUT "QUIERES SER INMUNE A
 TODO?(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 POKE 39739,201
 90 INPUT "QUIERES QUE LOS ENEM
IGOS NO DISPAREN?(S/N) ";A$: IF
A$="S" THEN POKE 41255,32

 100 INPUT "QUIERES RECOGIDA AUT
OMATICA DE FUEL?(S/N) ";A$: IF A
$="S" THEN POKE 41475,32
 110 INPUT "QUIERES AUTOFIRE?(S/
N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 397
36,196
 120 RANDOMIZE USR 32768
 130 SAVE "ZYNAPS" LINE 10
```

SPECTRUM

```
10 REM +-------------------------+
20 REM + Cargador ZYNAPS by A.C.R. +
30 REM +-------------------------+
40 REM
50 MODE 1:INPUT"Vidas infinitas (S/N) :
",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT"Inmune a los choques (S/N) : ",
a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
70 POKE &BDF4,&C9:MEMORY &3FFF:MODE 0:IN
K 0,0:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,16:INK 4,1
5:INK 5,6:INK 6,3:INK 7,24:INK 8,12:INK
9,9:INK 10,18:INK 11,19:INK 12,20:INK 13
,11:INK 14,2:INK 15,1:BORDER 0:LOAD"!loa
der",&4000
80 FOR i=&A200 TO &A21C:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT
90 PRINT "LOADING : ZYNAPS":POKE &414F,&
A2:CALL &4000
100 DATA 3A,0,0,B7,20,9,32,4D,65,32,4E,6
5,32,4F,65,3A,1,0,B7,20,5,3E,C9,32,5D,56
,C3,0,90
```

AMSTRAD

HOBBY PRESS, S.A.

DICCIONARIO DE POKES II - MICROMANÍA - HOBBY PRESS, S.A.